

BUGS BUNNY SU SNES

EPIC power

27

Lire 5.000

MUTANT LEAGUE HOCKEY

GHIACCIO BOLLENTE!

WARIO LAND

IL "CATTIVO" DIVENTA PROTAGONISTA

ANTEPRIMA

KICK OFF 3

PARTITA, RIVINCITA E BELLA

GAME
help

ZELDA
SUPER MARIO
ALL STARS
ALADDIN

5

IL QUINTO INSERTO
DA STACCARE

SKY BLAZER • PRIZE FIGHTER • NBA SHOWDOWN • BARKLEY SHUT UP AND JAM! • HYPERDUNK • CHOPLIFTER 3 • HIGH SEAS HAVOC • SKITCHIN • DINO DUDES • DARKWING DUCK • TINY TOONS 2 • T2 • BUBBA 'N STYX • BRET HULL HOCKEY • TOM & JERRY • BASTARD • SOCCER KID • NINJA WARRIORS AGAIN • TURN 'N BURN • DRAGON'S REVENGE • KING OF THE DRAGONS • TETRIS 2 • NHL HOCKEY • SPACE ACE • JIM POWER LOST DIMENSION • INTERNATIONAL RUGBY • ART OF FIGHTING

NEWEL[®] srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO • VIA MAC MAHON 75

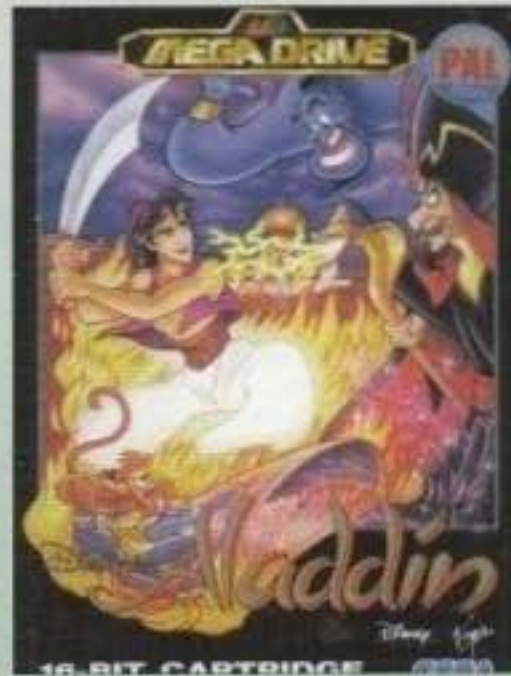
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



L. 125.000



L. 89.000



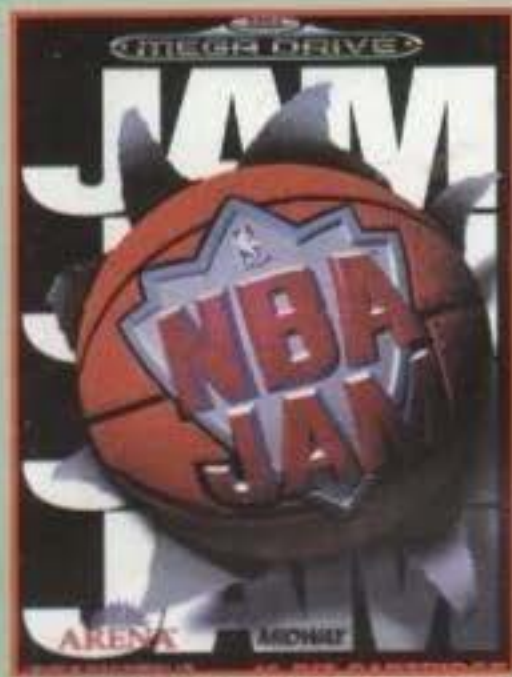
L. 99.000



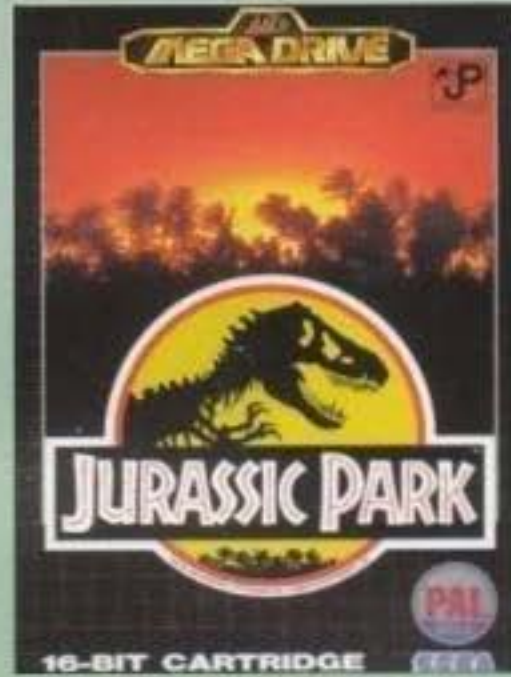
L. 139.000



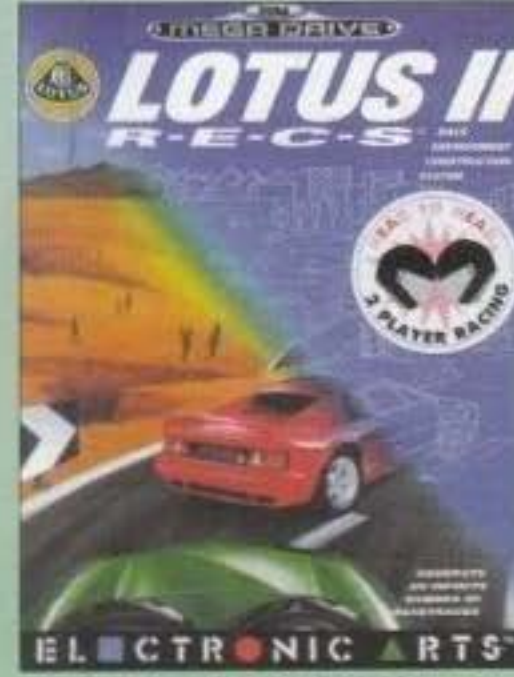
L. 119.000



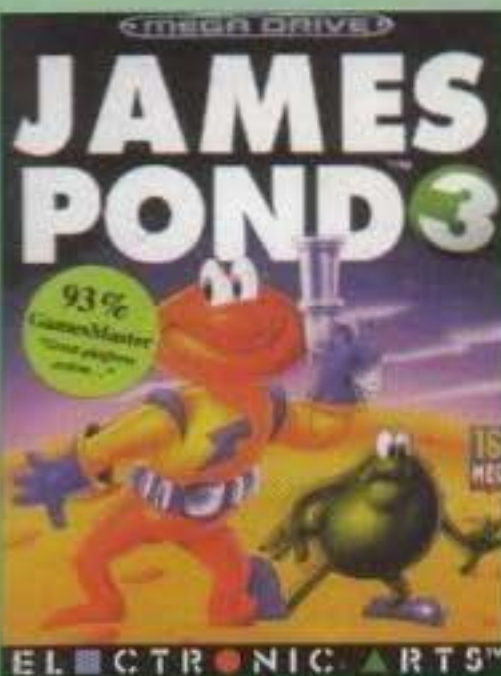
L. 95.000 !!!



L. 89.000



L. 89.000



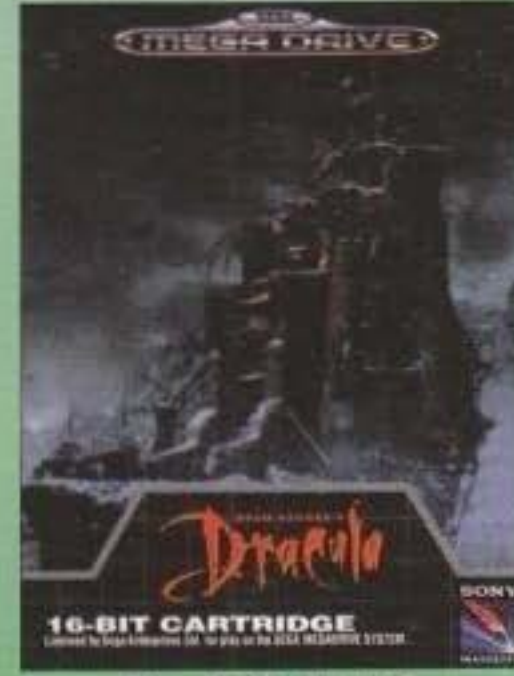
L. 85.000



L. 99.000



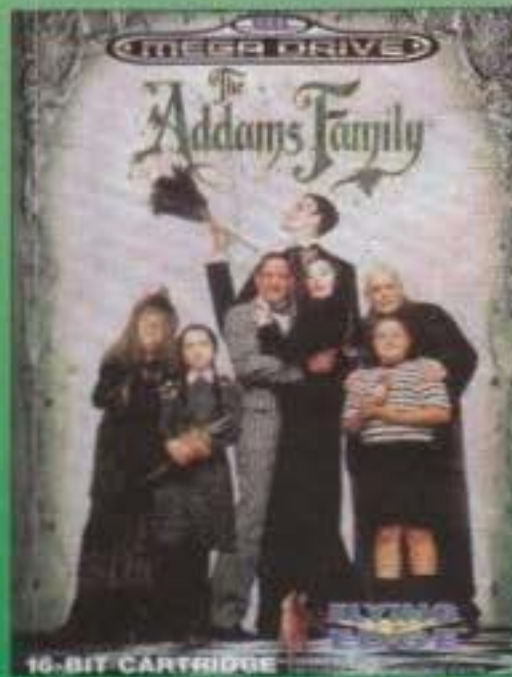
L. 99.000



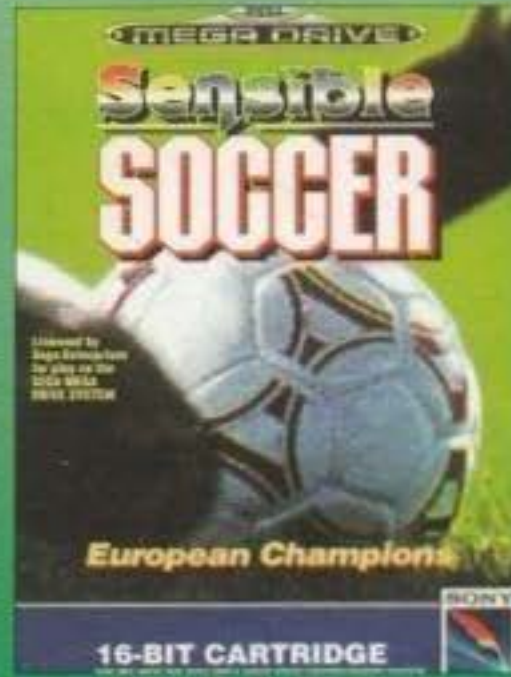
L. 99.000



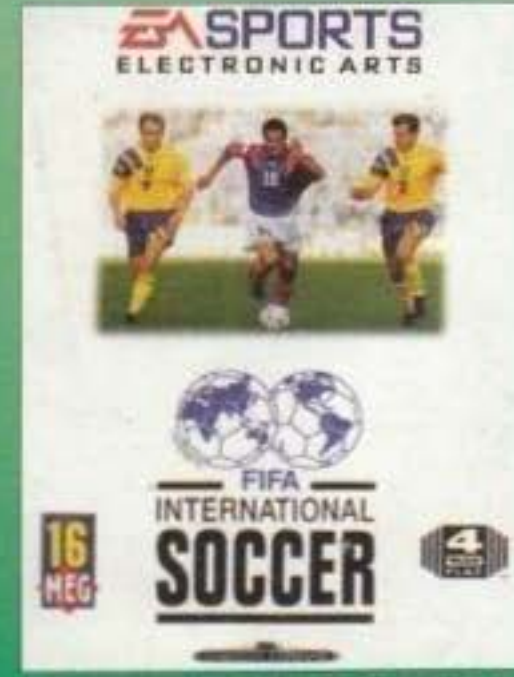
L. 119.000



L. 109.000



L. 99.000



OFFERTISSIMA



NEWEL srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

<http://www.oldgamesitalia.net/>

TEL. 02 (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

DISPONIBILE

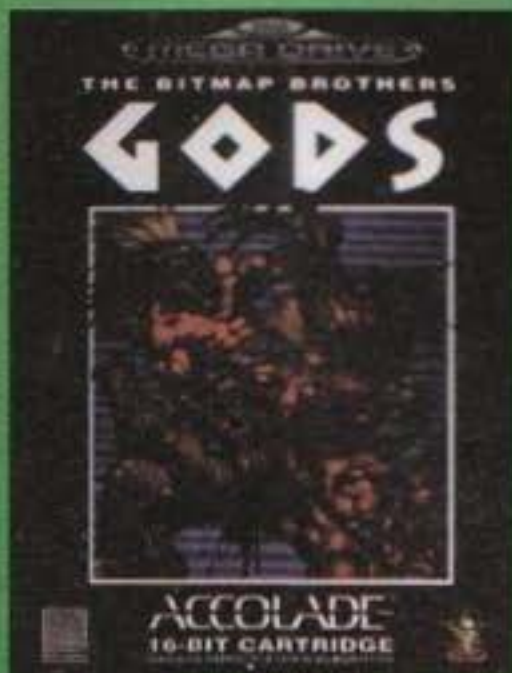
VIRTUA RACING



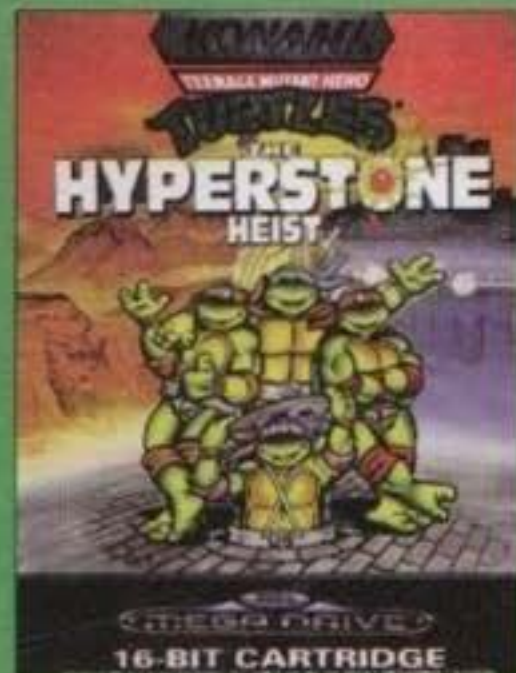
OFFERTA SPECIALE !

IL PICCHIADURO DEL 1994
STREET OF RAGE III (24 MB)
DISPONIBILE PER MEGADRIE !

OFFERTA: 2 GIOCHI MEGADRIE L. 50.000



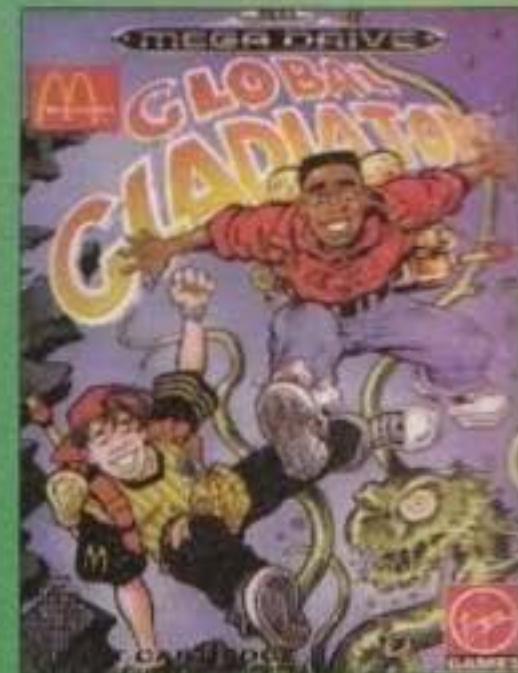
L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 59.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

GAME power

APRILE 1994



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE

STUDIO VIT
via Asola 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE

via Asola 2, 20155 MILANO
Tel: 02/33100413
Fax: 02/33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde
via Sarca 47, 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax: 02/66105030

SUPER DIRETTORE (IR)RESPONSABILE(?)

Riccardo "Rical" Altini

PRODUZIONE SCOORDINATA

Alberto "AlKroto" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Tortorelli

SEGRETERIE DI REDAZIONE

Franca Badelli, Serena Huber

CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "Random" Barato

LA RED/AZIONE

Andrea "Madoc" Meris, Alex "Dusoni" Pisetta, Yuri "Scarlet"
Abelli, Paolo "Style" Vini, Tiziano "Apekar" Tonini, Claudio
"Trust" Tredanti

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vondak" Cupola, Giorgio "Red Fury" Fanti, Fabio
"Mystore" Pagliani, Antonio "Log" Loggiati, Massimiliano
"Paddy" Sacchi, Marco "Pentotat" Rana, Aldo "Held" Barassi,
Derek "Dala" Fuente, Emanuele "Flash" Brandolini

GAME OVER FAN CLUB

Zia Maria, Donald, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power,
Har Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Egidio Scognamiglio, Zio
Eugenio

ART DIRECTOR

Maria "Tatra" Montecarlo

IMPAGINAZIONE ELETTRICA

Jacopo "Secondariato" Villa,
Gian Vittorio Pasquale "Digital Boy" Cotti, Stefano "Sleeper" Dattori

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S. Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO D&P / Angelo Patuzzi
Via Botola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/96030.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 10000

Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17263205, oppure
a mezzo assegno/baglia postale intestato a: STUDIO VIT via
Asola 2, 20155 MILANO

© Studio Vit

ECCO A VOI IL...



News & Anteprime

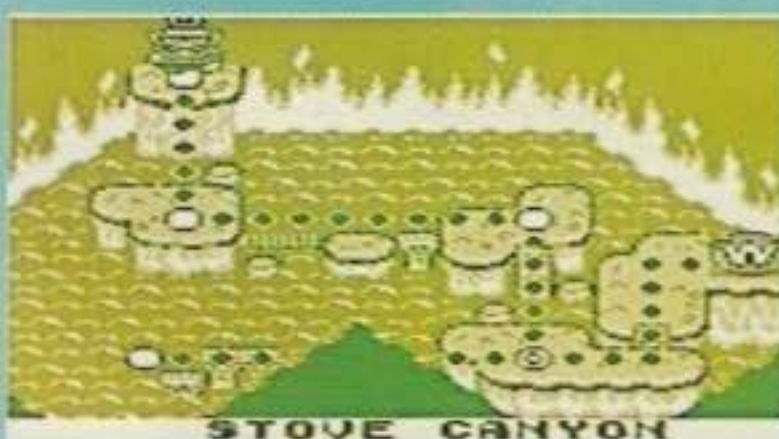
UNA FINESTRA SUL FUTURO DEI VIDEO-
GIOCHI NEL MONDO. SPECIALE KICK
OFF 3 E CORE DESIGN.



PAG. 13

WARIO LAND

TORNANO MARIO &
COMPANY CON IL SEGUITO
DI MARIO LAND 1&2!



PAG. 41



ZELDA PER GAME BOY,
L'AVVENTURA PIÙ GRANDE E
BELLA MAI APPARSA SUL
MONOCROMATICO NINTENDO.
VOLETE SAPERE COME RISOLVERE
MARIO ALL STAR PER SUPER
NINTENDO E ALADDIN PER MEGA
DRIVE? GAME POWER È LA
RISPOSTA!

RABBIT RAMPAGE

TUTTO L'UMORISMO DEI
CARTONI ANIMATI IN
QUESTO ESILARANTE TITOLO
PER SUPER NINTENDO.



PAG. 45

I NUMERI
1, 6, 7, 9 di
GAME POWER
SONO
ESAURITI



PAG. 4

APECAR...
DA ROMA
CON FURORE!



CLASSIFICHE

CONTINUA LA GUERRA PER IL
PRIMO POSTO: VOLANO
CARTUCCE E CD COME SE
PIOVESSE.

PAG. 32

TURN & BURN

UN GIOCO ADATTO AGLI
ASPIRANTI PILOTI DI CACCIA:
IL PIÙ BEL SIMULATORE DI VOLO
PER SUPER NINTENDO



PAG. 88

BASKET

CHARLES BARKLEY, NBA
SHOWDOWN E HYPERDUNK
SFIDANO NBA JAM. MA QUALE
SARA' IL MIGLIORE?



PAG. 62

PRIZE FIGHTER

TOM ZITO E LA DIGITAL PICTURES
PRESENTANO QUESTO GIOCO DI
BOXE CON UN'ECCEZIONALE
GRAFICA DIGITALIZZATA.



PAG. 56

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

CD 32

International Karate +	122
Silly Putty	122

Game Boy

Mega Man 4	105
Tetris 2	101
Wario Land	41
Zool	121

Game Gear

Aladdin	102
NBA Jam	122
Road Rash	103
Sensible Soccer	111

Jaguar

Revolution Dino Dudes	62
-----------------------	----

Mega CD

Bill Walsh Football	122
NHL Hockey '94	107
Prize Fighter	56

Mega Drive

Art of Fighting	109
Barkley Jam	52
Belle's Quest	71
Bubba'n'Stix	72
Dragon's Revenge	90
High Seas Havoc	60
Hyper Dunk	54
International Rugby	99
Mutant League Hockey	37
NBA Showdown	50
Normy	74
PGA Euro Tour	113
Roar of the Beast	70
Skitchin'	76
Tom & Jerry	94
Universal Soldier	122

Nes

Darkwing Duck	64
Tiny Toons 2	65

Super Nintendo

Alcahest	84
Astral Bout	122
Astro Gogo	122
Bastard	80
Bret Hull Hockey	78
Choplifter 3	58
Combatribes	122
Jim Power Lost Dimension	97
King of the Dragons	92
Lethal Enforcer	115
Mickey's Ultimate Challenge	122
Ninja Warriors Again	86
Rabbit Rampage	45
Sky Blazer	48
Soccer Kid	82
Space Ace	119
Super Battletank 2	117
Super Pinball	122
Terminator 2	68
Turn 'n Burn	88

LA VITA È (più o meno) MERAVIGLIOSA

Caro Apecar,
innanzitutto complimenti per la rivista stupenda, le news aggiornate e le recensioni parziali e giuste. Sono un possessore di Snes e GB ma non sono anti-Sega (in questo periodo di primavera è particolarmente difficile, NdR), e vorrei farti alcune domande:

- 1) Tu personalmente cosa preferisci, *Parodius*, *Macross* o *Pop'n Twinbee*?
- 2) Il Project Reality sarà una console indipendente o andrà connessa al SNES?
- 3) È previsto *Jungle Strike* per SNES?

Ringraziandoti anticipatamente, spero di non averti rotto troppo.

Pietro Recchi, Milano

Vabbé che ho stile ed emano un fascino quantomeno intrigante, ma insomma, non voglio mica mettermi in imbarazzo. Sono qui per rispondervi, sono qui apposta, quindi non abbiate paura di rompere, non fatevi proprio lo scrupolo: tanto lo sapete benissimo che in effetti, per rompere, rompete ma sapete che io vi amo, e che non mi romperete mai abbastanza, anche se sarebbe molto meglio se beccassi la grana il 27 del mese senza dover toccare manco una volta le tastiere sudate e unte dell'ufficio, come si sta bene a letto, come si sta bene.

1) *Parodius* e *Pop 'n' Twinbee* sono più o meno allo stesso livello, forse il primo è più vario e longevo, ma entrambi sono Konami ed entrambi prenderebbero ancora intorno al 90% se recensiti in questi convulsi tempi moderni post-elettorali. *Macross* è un buon gioco, ma l'ho visto in giro a prezzi da scomunica papale e probabilmente non vale tutti quei soldi neanche se pucciate i Mech nella vostra tazza di caffelatte.

2) Il *Project Reality* è, almeno per adesso, un progetto totalmente indipendente dal Super Nintendo, e non si sa, per ora, se la console a 64 bit sarà compatibile verso con il suo predecessore.

3) *Jungle Strike* per Snes potrebbe comparire entro l'anno quando meno ve lo aspettate.

Aspettate con fede e state tranquilli le softhouse vi amano come figli, siete voi che le fate vivere.

TU CHIAMALE SE VUOI, EMOZIONI...

Caro Apecar,
chi ti scrive è un ragazzo di 13 anni di nome Claudio. Il motivo per cui ho deciso di scrivere è la lettera intitolata "Stufo di essere Stufo" di un tale Marco Sopra, su GP 25. Il fatto è che voglio dire la mia!

Caro Marco, non trovo giuste le tue considerazioni, dalle quali emerge un certo atteggiamento di parte nei confronti della Nintendo. Occhio che chi ti parla non è uno sprovveduto, ho un Nes, un Snes, un Gameboy, un MD e un Master System e il mio fido PC!

1) D'accordo, la pubblicità della Sega è pompata ma non più di tanto. La Sega usa questo tipo di pubblicità che non ha carattere offensivo, anche perché nessuno sta a bocca aperta a comprare ogni cosa reclamizzata. Come tu stesso dici hai

Leggete Game Power da un vita e ancora nessuno vi ha fermato per strada per darvi un bacio in fronte? Tutto normale, non vi preoccupate. Sappiamo per certo che i lettori delle riviste concorrenti vincono regolarmente al Totocalcio, imbroggano la tris al Totip senza sistema e generalmente se la spassano alla grande, oltre a inanellare conquiste su conquiste che a noi dipendenti e a voi sostenitori di Gippi appaiono francamente troppo improbabili: è ormai inconfutabilmente appurato, Game Power porta iella. È questo giornale il responsabile delle molteplici umiliazioni pubbliche che subite, è colpa di GP se ogni volta che andate in edicola a prendere la vostra copia pestate senza colpo ferire la solita mina del solito maledetto botolo, è Gheim Pauà il motivo per cui ogni volta che qualcuno fa la mano morta alla tipica bonazza da autobus affollato, tutti vi guardano male. Ma sappiamo che voi non ci abbandonerete per questo, fosse solo per spirito di solidarietà, fosse solo perché siamo tutti una manica di poveri disgraziati che però almeno si vogliono bene. Finiamola quindi di invidiare (noi e voi) chi scrive e legge le riviste concorrenti e lasciamoci travolgere da questo nuovo, primaverile sbocco d'amore: se vedete per strada qualcuno che legge la concorrenza, fermatelo e dategli un bacio in fronte.

Apecar

L'APPOSTA

a cura di Apecar

**L'APPOSTA
DI GAME POWER
via Aosta 2
20155 Milano
Pianeta Terra**

deciso di scegliere Nintendo come molti altri. È vero, la pubblicità della Nintendo è meno pompata, ma ognuno, è naturale, tende a svalorizzare la roba d'altri!

2) Anch'io attendevo con trepidazione una nuova macchina Nintendo, anche perché con 3DO, CD32 e Jaguar in giro, il Super Nes non ha tante possibilità di sopravvivere!

Per la questione Game Gear, anche io preferisco il GB, ma *Sonic 1-2-3* e *Mortal Kombat* sono giochi immensi!

Sono d'accordo, il Snes è meglio del Megadrive, ma non per questo il Megadrive è brutto! Non ce l'ho con la Nintendo, sto solo dicendo che anche la Sega ha le sue buone qualità!

Ho finito, saluto il mitico Apecar e tutta la cricca di GP!!

Claudio Morabito, Roma

Momento. La pubblicità della Sega in USA sarà pure legalmente comparativa, ma in quanto a intelligenza e gusto vale zero e forse pure meno. Oltretutto è violenta e gratuita, e quindi probabilmente molto più efficace del dovuto, però non è propriamente una mano santa per costruirsi una coerenza apprezzabile perché in quel modo la Sega vende sì le sue console,

ma le vende a quegli stessi idioti che depreca nel "commercial".

Solo che giustamente fin quando i soldi degli imbecilli hanno lo stesso valore di quelli dei meno cretini ogni logica può tranquillamente andare a farsi benedire.



Continua a pagina 6

I Belée

GIOCHI PER VOI

**consolles
department**

presents

...in diretta dallo spazio

**MEGA DRIVE ITA
+ SONIC + 2 PAD
= L. 198.000**

**S.NINTENDO PAL
+ PAD + SCART + RF
= L. 229.000**

**REAL 3DO +
CRASH & BURNS
= L. 1.099.000**

**ALADDIN PAL
PER S.NINTENDO
= L. 129.000**

**NBA JAM
X M.D. L. 109.000
X SNES L. 128.000**

**FIFA INT. SOCCER
X M.D. = L. 98.000
DISP. ANCHE X SNES**

**GAME BOY
S.M.LAND 2 L. 55.000
S.M.LAND 3 L. 65.000**

**MORTAL KOMBAT
PER SNES
= L. 99.000**

**JURASSIC PARK ITA
PER MEGA DRIVE
= L. 75.000**

**GAME BOY + TETRIS +
CAVO + CUFFIE + PILE
= L. 129.000**

Nintendo

SEGA

GAME BOY

SUPER NINTENDO

**RISERVATO AI
SOLI RIVENDITORI:**

DIVENTA ANCHE TU
**CONSOLLE
DEPARTMENT[®]
POINT**

TELEFONA AL
02-4222684

Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

Segue da pagina 4

SCARDINIAMO DALL'INTERNO A COLPI DI ZOCCOLO DURO

Caro Apecar,

Inizio questa lettera chiedendoti scusa: ho scritto una mia un po' di tempo fa dove rimpiangevo il buon MBF. Ritiro ciò che ho detto, tu vai benissimo. Ho davanti il numero 25 di GP e sono felice. In un mondo refrattario a ogni divertimento sincero e puro, a ogni motivazione di vita serena (se non i soliti sporchi quattro soldi) (Ehi! come fai a sapere quanto ci danno, NdR), fa piacere leggere risposte come quelle che hai dato a Daniele Marletta di Bologna. Condivido ogni punto da te esposto e non posso che rammaricarmi di far parte di questo sistema becero e mangiasoldi qual è diventato quello dei videogiochi.

È un'industria cattiva e fredda che esprime quanto di più basso può offrire il nostro sistema economico. Ma noi, vecchia guardia, resistiamo e ci brillano gli occhi se tra una grafica spettacolare e un sonoro d'incanto scopriamo un po' di giocabilità. Sì, giocabilità, quella di *Pacman*, *Space Invaders* e *Impossible Mission* (toh, un progressista, kidding, NdR). Mondo barbaro e incivile: esce *SF2 Turbo* e non fai in tempo a comprarlo che esce un sequel con qualche lottatore in più e più costoso. So che dire di no a un Neo Geo per un Super Nes può sembrare stupido, ma io lo farei, senza rimpianti. La Nintendo è forse l'unica casa produttrice che dietro a capolavori grafici cela una giocabilità eccezionale (*Super Mario Kart* non appartiene alla serie 100 Mega Shock, ma è fantastico), e le case produttrici continuano a speculare sulla nostra ignoranza e sul nostro por-

tafoglio che troppo facilmente apriamo. Dove aiutare i videoplayer più giovani a capire esattamente quale sia il gioco da premiare con l'acquisto: stronkate senza ritegno giochi precotti, scialbi e piatti che si nascondono dietro grafica e sonoro. In Italia tutto cambia e voi di GP l'avete fatto, con nuovi recensori (molto bravi) e un generale miglioramento della rivista. Ma ciò che balza subito agli occhi è quel piccolo e solitario articolo di pag. 29 intitolato "Videogames e Amicizia". Bella lì! (ehm, scusa Apecar, non volevo). E il Game Over contro l'144? Così si fa!

In questo modo (e solo in questo modo) noi videoplayer conquisteremo la fiducia dell'opinione pubblica (ti interessa davvero? Vuoi la fiducia di quell'opinione pubblica che ora posso dirlo ha votato Ber-

lusconi? Io, molto poco diplomaticamente, farei una selezione, NdR). Prendiamo posizioni sociali e facciamo diventare i videogiochi un fatto sociale. Siamo persone come le altre, con pari dignità. Divertiamoci finché questo mondo ce lo permette, finché le guerre saranno solo virtuali, finché a morire saranno solo sprite nemici, Tutti assieme senza rancori.

Ancora una volta vostro

Emiliano Cruccas

Paddy, il pizzaiolo, ringrazia per i complimenti, devi vedere come è contento. Abbiamo parlato della tua lettera camminando leggermente ubriachi di sonno per largo Albricci a Milano, cantando "Mafemmena" e, in generale, dando ampia dimostrazione di indegnità morale.

Più seriamente. Ho l'impressione disorientante che una buona parte dei videogiochatori più giovani se ne fregghi altamente delle recensioni come metro di giudizio, anche comparabile, quando decide più o meno se comprare un gioco, per il semplice fatto che con ogni probabilità quel gioco, se lo voleva, se l'è

già comprato in quell'intervallo che passa tra un numero e l'altro nel quale i giochi in via di test regolarmente escono: è solo un'impressione, ma a me pare che, talvolta, la rivista e una fetta degli acquirenti siano totalmente fuori sincrono, quasi come se si comprasse GP per vedere quanto abbiamo dato al gioco che si è appena acquistato, e che si sarebbe acquistato comunque anche dopo una recensione appena sufficiente, magari sopra il 59%. Questo perché probabilmente, e mi butto su una spiegazione filossociologica che da dove mi esca non si capisce, il fanciullo (hi-

ps!) vuole che la rivista parli del suo gioco, del gioco

che ha appena comprato, magari per sentirsi soddisfatto dell'acquisto se c'è un buon voto o sputarci addosso infamie venefiche se l'abbiamo "stronkato". Vuole insomma sentirsi in qualche modo indipendente e allo stesso tempo allineato all'opinione di chi, nel bene o nel male, dà generalmente opinioni attendibili. È un modo diverso di aderire a un "gruppo"; che trova il suo punto di svolta quando è possibile far sentire la propria voce, il proprio dissenso. Ed è probabilmente così, senza accennare nemmeno, tra virgole a problemi e tematiche sociali, che il lettore più giovane impara a ragionare con la propria capoccia e a romperci la salute per telefono, per posta e per fax. Che, nell'ipotesi più onirica, impara a reagire arrabbiandosi per il votaccio al gioco della sua vita. Potremmo preferire lettori scemi che scassinino di meno, ma non lo faremmo mai, mica vi vogliamo bene solo perché tirate fuori le cinquemila ogni mese... Se volete commentare, eventualmente, e questo già lo sapete, telefono, fax e PPTT sono sempre a disposizione.

COMUNICAZIONE DI DISSERVIZIO

Esclusivamente per Jean Baptiste Poquelin e il Baron Marco Vallarino: le vostre lettere, pur bellissime, e oggettivamente interessanti, non hanno trovato spazio su questo numero ma lo troveranno sul prossimo a costo di scavare la carta con le unghie: il fatto è che si rischiava di rendere l'Apposta un po' troppo monotematica e poi l'esimio Albini chi lo sente, insomma, mi capita, no? Non si vive più se quello comincia a pastrugnare, chiedo perdono in ginocchio ma se potete comprendetemi.



POWER FAXXONE BELLO PASCIUTO

Diffidate delle imitazioni, di Power Fax ce n'è uno solo. Purtroppo per voi questo mese il PF salta, non c'è spazio, non c'è tempo, non abbiamo pagato la bolletta e ci hanno tolto la corrente, pioveva, ero senza benzina, si è rotta la sveglia. Ma... che succede? Mi pare or ora di notare che, in effetti, il Power Fax ci sia, e anche bello ciccio, addirittura con gli angoli inferiori del box "quadrati arrotondati. Come si spiega questo misero? Io... io non lo so, ecco. Sempre queste figure mi tocca fare. Per tutti quelli che hanno chiesto se è prevista l'uscita su console di Mortal Kombat II, la risposta è definitivamente SI, e non dovrebbe neppure mancare molto tempo alla release ufficiale (Settembre forse), probabilmente il tempo necessario affinché il prequel esca (finalmente) dalla classifica di vendita. Quindi se volete MK II smettetela di comprare Mortal Kombat!!! (Tranquilli, sto solo scherzando.) Per tutti quelli che hanno chiesto se il Megadrive 2 è compatibile al 100% con il Megadrive 1, la risposta è definitivamente SI, le due macchine differiscono solo nell'estetica ma parere generale è che il primo fosse più belloccio e valesse quelle cinquemila in più che costava. Anzi, già che ci siamo comunico ufficialmente che il Mega CD 2 può essere connesso ANCHE al Megadrive 1 senza che per questo il livello qualitativo dei giochi scenda ulteriormente ((c)1994 Facezie Gratuite Ma Caustiche, s.p.a.).

Per finire in gloria, grazie per il supporto morale a tutti quelli (Marco Soldati, Peppe Volpe, Yak Sagone, Giovanni Franzì, Faxanadu, una sospetta Silvia 74 e, ehm, tanti altri) che hanno inviato complimenti per il lavoro del sottoscritto, che poi in realtà sono quelli che mi interessano perché mi rosico il gomito ogni volta che li fanno agli altri, soprattutto a Paddy il pizzettaro, che conosco da poco ma già mi indispette. Appello finale e definitivo, non allegate francobolli: non possiamo rispondervi se non sulla rivista, piuttosto lasciate un recapito telefonico, ci piace pensare di potervi indurre al turpiloquio farcito nel cuore della notte. Per ora, Saluti a tutto l'amato volgo, ma invece di scrivere veniteci a trovare che festeggiamo a pizza e birra. Finito. Che volevate, un quiz musicale, oppure un allegro karaoke?



Vicenzo Martella

INVITO A NOZZE

Curiosa redazione di Game Power, sono un ragazzo di 18 anni possessore di un MD e di un MCD (quest'ultimo rubato pochi giorni fa a un mio caro amico con la sua approvazione) (qualche maligno direbbe che l'affare l'abbia fatto il tuo amico, Ndape). Seguo la vostra eroica missione di recensori da molto tempo, reputando la vostra rivista la più completa e aggiornata dello stato e reputando voi gli individui più simpatici ed originali del mondo (a quando il film su Apecar?). Ho deciso di scrivervi dopo molto tempo questa bellissima lettera per un semplice motivo: è mio desiderio quello di riesumare le salme delle antiche cartucce che furono. Ma perché mai scrivo questo? Semplicemente perché mentre tutti attendono una qualsiasi riedizione di Super Mega Extra Turbo Street Fighter Due con Triplo Filotto e Bocchino di Sponda, ci sono dei bellissimi giochi che, solo perché esistiti prima della nascita di una rivista che ne parlasse, o peggio, solo perché non sono più delle novità assolu-

te, vengono ammucciate nei magazzini per essere dimenticati o umiliati, venendo dati in omaggio a chi acquista due confezioni di pandoro. Volete un paio di esempi? Che fine ha fatto Herzog Zwei per MegaDrive, a mio giudizio il miglior gioco strategico per quella console? E dove è andato a finire il simpaticissimo Dark Castle, con tutte le sue gag e animazioni? Potrei citare molti altri nomi ma non penso che sia

compito mio. Voialtri piuttosto, che in questo campo siete onnipotenti, fate il miracolo di resuscitare queste e altre cartucce povere vittime del sistema, dedicando magari a loro poche preziose righe della vostra sublime rivista: fate questo e il signore delle cartucce vi darà un posto nell'olimpico dei videogiochi. Ora, per concludere, una domanda al mitico Apecar: cosa ne pen-

QUEL MAZZOLIN DI FIORI...



Incasinatix

si di
Ange-
l o
Bran-
duardi, vi-
sto che lo
nomini frequen-
temente nei tuoi ca-
polavori di recensioni?
Spero che quando vi arriverà
tra le mani questa let-

tera ci sia sempre tu a curare la posta (troppo buono, NdR).

Vostro affezionatissimo **SIMONE RAVAGNI** per gli amici
NATALE

Sposiamoci subito: non sarò una bellezza ma mi pare che si vada d'accordo e quindi i puntigli estetici lasciano il tempo che trovano.

L'idea di una retrospettiva sui Grandi Giochi Perduti è ottima, e noi già lo facevamo su K un paio di anni fa: Gheimpauà soffre comunque di una cronica mancanza di spazio e tu non hai idea di quanto cavolo sia profondo il buco nel pavimento dove lanciamo tutte le vecchie cartucce.

Se devo dirti la verità sono già sei mesi che Random e il sottoscritto mungono gli ammenicoli ai supremi direttori per ottenere una paginetta di retrospettiva, e soltanto ora sembra finalmente giunto il dolce tempo della raccolta: non so se già in questo numero trovi qualcosa, ma giuro che cercheremo con tutte le nostre forze di mettere a frutto l'immenso scibile che ci portiamo nei pannolini (Rical permettendo).

Per la rubrica "Ego Corner" del mese, ti dirò che di film

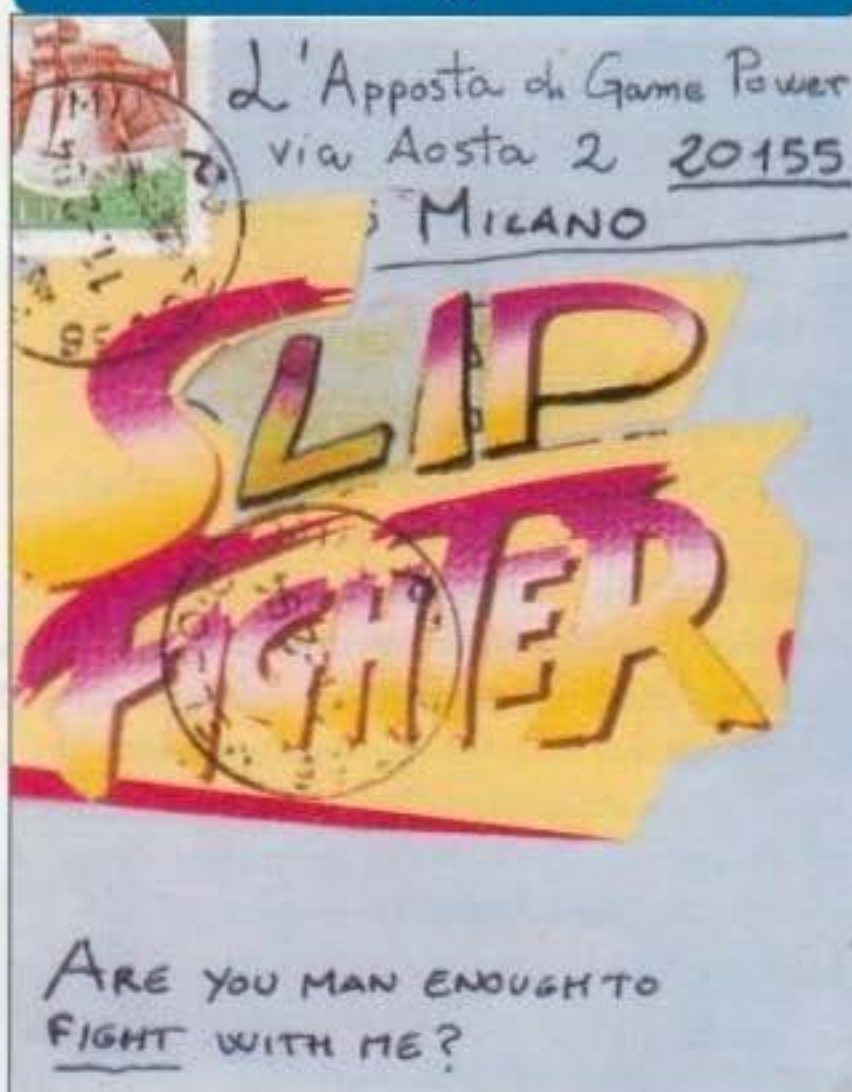
su Apecar ne esistono due, la prima e la seconda parte de "Il Tagliaunghie - uno spaccato sulla realtà Reale", che è stata una terapia come un'altra per guarire certi bernocchi. Infine, Angelo Branduardi: ci sentiamo discretamente spesso e ci facciamo un sacco di risate perché crepa sempre dopo dieci secondi in Addams' Family sul Game Gear della figlia piccola.

E per chi vuole finalmente la verità, sì, è proprio così: Angelo si pettina coi Minerva ma rimane comunque un bravo ragazzo.

IO SPERIAMO CHE MA FORSE PASSO IL LIVELLO PERÒ FORSE INSOMMA UMILMENTE ECCO
Spett. Rivista

Sono un Vostro appassionato lettore (a questo proposito chiedo informazioni circa l'abbonamento), mi chiamo Giacomo D'Orta (mio padre è l'autore di "Io speriamo che me la cavo"), ho 10 anni e frequento la V elementare (sufficiente come presentazione? Credo di sì). Sono bloccato in Death Valley Rally (Road Runner) e avrei bisogno di un aiuto per il quarto sottolivello del

http://www.oldgamesitalia.net/



Paolo Gatelli



Ivan Valenti

primo set (quello della catapulta).

Vorrei anche sapere se è prevista la versione SNES di Body Blows.

Infine una curiosità: la Infogrames è francese?

Un megagalattico ringraziamento

da **Giacomo d'Orta, Napoli**
(29/1/94)

E come faccio a non rispondere a uno che mi scrive nel giorno del mio compleanno? Appuntare e ricordare tutti, l'anno prossimo, mica per niente, ma se non mi cacciano via pago da bere. Liscia o gassata, fate voi. Per quanto ne so io in DVR devi cercare di far

crollare la

catapulta beccando certi punti cardine, fino a quando il coyote non si espugna da solo, ma vorrei comunque ribadire, o rendere noto ai lettori più freschi, che l'Apposta non è una rubrica alla quale richiedere tips o soluzioni, anche perché il sottoscritto è una capra del joypad: abbiamo risposto in via piuttosto eccezionale solo perché sono andato abbastanza avanti in DVR, e poi sembra che ci sia una marea di gente lì fuori che non riesce a superare la catapulta in Road Runner. Poi, Body Blows non è in uscita sul Super Nintendo e speriamo non lo sia mai, è un giochillo un poco loffio e provocherebbe gli stessi effetti

gastrici della conversione di Street Fighter II per Amiga (molti stanno ancora male) se non reimpostato e riprogrammato adeguatamente allo standard dei picchiaboia per SNES. Infine, La Infogrames è francese come Dupont ma per fortuna il modo di lavorare di questa software house non assomiglia a quello del nasone.

Dice il direttore che in più le PR sono molto carine, ma lui è di bocca buona ed è sovente sceso molto in basso.

QUASI DI STRISCIO

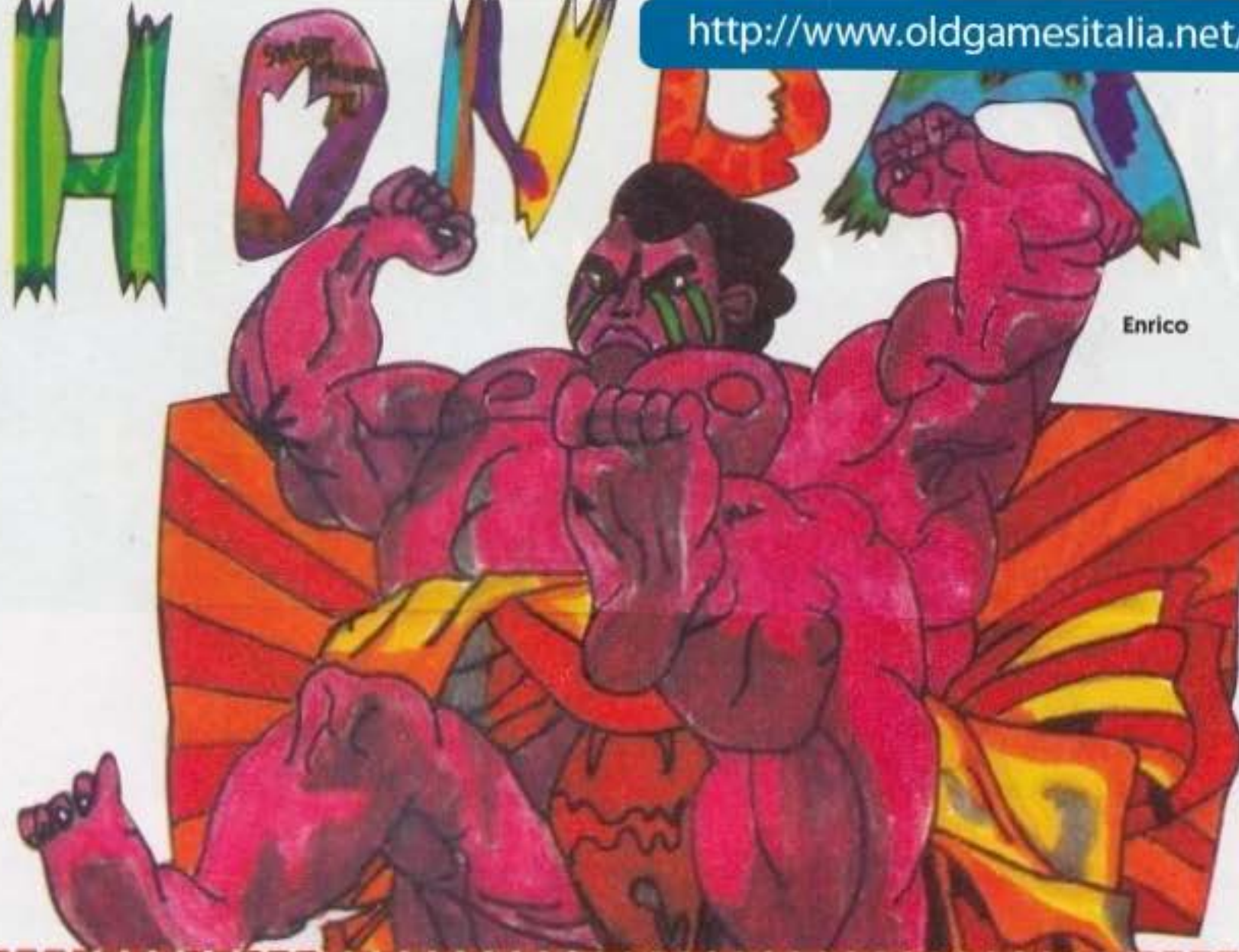
Gentile redazione di Game Power,

mi chiamo Achille e ho 18 anni. Prima di tutto vi faccio i complimenti per la rivista, in secondo luogo colgo questa



CARMELLA DA UNO SCONOSCIUTO

http://www.oldgamesitalia.net/



IT'S A FREEWORLD BABY

Prendete un matitone rosso e blu e scavate nelle fosse biologiche delle vostre stanze alla ricerca del numero scorso di Game Power: apritelo alle pagine dell'Apposta e spulciatevi tutti gli errori dovuti all'incuria ed alla trascuratezza con cui quelli del reparto grafico qui sotto svolgono il loro elementare lavoro. Noi qui a sputare sangue sui monitor per scrivere qualcosa di decente e loro laggiù nel seminterrato a giocare con le figurine. Ce l'ho, ce l'ho, mi manca, mi manca, e intanto l'Apposta del mese scorso aveva la parte finale del Power Fax troncata di netto e i corelvi ogni morte di Papa. Insomma, io ve l'ho detto, sono dalla vostra parte e sono il primo a tritare le scatole se le cose vanno a schifio (tranne quando è colpa mia - e di Random perché mi porta sempre il caffè dopo le riunioni in cui Rical parla per ore). Ci si vede a Maggio, se non mi scagliano fuori prima. Che ingrati. Love love love,

Apecar

occasione per porgermi alcune domande riguardo il Megadrive.

1) Ho visto pubblicizzate su GP due cartucce riguardanti Terminator 2, il primo della Arena, il secondo della Flying Edge. Oltre al prezzo, che differenze ci sono tra le due cartucce?

2) Mi consigliereste F1 della Domark (il gioco automobilistico più veloce per Megadrive) o di aspettare Virtua Racing?

3) Robocop 3 o Robocop vs. Terminator?

4) Usciranno giochi che possano dare un motivo in più per acquistare il Mega CD?

Distinti Saluti, Achille Bonfigli, Rho (Milano)

Occhio a cosa comprate: il Terminator 2, della Flying Edge è con tutta probabilità il più nefando gioco su licenza uscito per Mega Drive, e alterna sezioni di piattaforme realizzate col noto editor C.O.T./tolen-go e assemblate probabilmente con un certosino metodo casuale. Così su due piedi, 12%. Il titolo della Arena è invece una conversione diretta dell'hit (?) da sala giochi ma per apprezzarlo appieno dovrete rimediare un Menacer. Si è beccato 71%, ma se cerchi un gioco di quel tipo, Lethal Enforcers è due spanne e mezzo sopra.

2) Ho visto quello che si poteva vedere di Virtua Racing e, onestamente, il Monte dei Pegni ricorderà il mese d'uscita del gioco come il suo migliore dai tempi di Street Fighter II per SNES. Io non tolgo nulla a F1, è Virtua Racing che lo annienta totalmente: fa paura e basta.

3) Versus Terminator. Heidi ha gradito Robocop 3, ma è una donna e tutti sappiamo cosa questo significhi.

4) Decisamente. Si profilano all'orizzonte una serie di deliziosi giochi, soprattutto quelli della Core, ma non sono certo gli unici, Keep Tuned, se ya next time.

HALL WEEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

OFFERTE DEL MESE:

S. Nintendo + Bazooka	L. 280.000
S. Nintendo + Star Wing	L. 270.000
S. Nintendo + Prince of Persia	L. 250.000
Mega Drive + 3 Game	L. 330.000
Adatt. x Mega Drive Euro/Jpn	L. 20.000
Game Boy Base + 4 pile	L. 99.000
Game Boy + Spiderman 2	L. 125.000
Game Boy + S. Maridand	L. 135.000
Game Boy + Jurassic Park	L. 150.000

Game x Mega Drive	da L. 35.000
Game x S. Nintendo	da L. 35.000
Game x Game Boy	da L. 35.000
Game x Master Sistem	da L. 35.000
Game x Nintendo	da L. 35.000

PERMUTA
il tuo usato con una strepitosa
SUPERVALUTAZIONE



Printex srl

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel. 02-29519914 r.a.



SEGA GAME GEAR™

Alladin (ITA) L. 118.000
Another world (ITA) L. 85.000
Batman Returns (ITA) L. 75.000
Bob (ITA) L. 80.000
Bussy (ITA) L. 80.000
Dracula (ITA) L. 119.000
Dr. Robotink's (ITA) L. 115.000
General Chaos (ITA) L. 105.000
Global Gladiators (ITA) L. 80.000
Haunting (ITA) L. 110.000
James Pond III (ITA) L. 130.000
Jurassic Park (ITA) L. 119.000
Lotus II (ITA) L. 110.000
Mortal Kombat (ITA) L. 115.000
Panic on funktron (ITA) L. 130.000
Power Challenge (ITA) L. 90.000
Pelé Soccer (ITA) L. 100.000
Sensible Soccer (ITA) L. 109.000
Sonic Pinball (ITA) L. 120.000
Spiderman (JAP) L. 50.000
Superman (USA) L. 60.000
Road Rush II (ITA) L. 80.000
Tale Spin (ITA) L. 70.000
Taz Mania (ITA) L. 70.000
World of Illusion (ITA) L. 80.000
Royal Rumble (ITA) L. 150.000
Turtle Tournament Fighting (ITA) L. 135.000
Zool (ITA) L. 115.000
Zombies (ITA) L. 110.000
Tyrans (USA) L. 80.000
Back to the Future III (USA) L. 80.000
Fatal Fury L. 55.000
Virtual Racing (disponibile/tel.)
Clifhanger L. 79.000
Hook L. 100.000
Poosy L. 85.000
Sensible Soccer L. 99.000

Cool Spot L. 78.000
Spiderman L. 55.000
Land of Illusion L. 75.000
La Sirenetta L. 60.000
Predator 2 L. 60.000
Prince of Persia L. 60.000
Sonic II L. 60.000
George Foreman's boxing L. 55.000
Krusty's fun House L. 55.000
Superman L. 49.000
Global Gladiator L. 46.000
Robocod (James Pond) L. 49.000
Taz Mania L. 49.000
Mortal Kombat L. 71.000
Dracula L. 49.000
Hook L. 55.000
Sensible Soccer L. 55.000

CONSOLLE E ACCESSORI

Joypad Megadrive "rock fire"
L. 30.000
Joypad Megadrive "speed pad" L. 30.000
Joypad Megadrive "turbo touch" L. 55.000
Joypad Megadrive x Street Fighter (6 pulsanti)
L. 50.000

SEGA Master System™

L. 50.000
Alien
Aleinstorm
Back to the future II
Crash Dummies (Gli Socconciati)
Dragon Crystal
George Foreman's Boxing
Moon Walker
Master of Darkness
Pacmania
Shinobi
Wimbledon
Tennis Ace
Shadow Dancer
Batman Return
Wimbledon 2

mega cd

Microcosm
Puggsy
Batman Return L. 130.000
Ecco the Dolphin L. 120.000
Silpheed L. 130.000
Thunderhawk L. 120.000
Lethal Enforce L. 140.000
Sonic L. 120.000

Consegne in tutta Italia per corriere e/o posta

Novità in anteprima

Vastissimo assortimento di giochi, consolle e accessori

Prezzi concorrenziali

Tutti i prodotti sono originali

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

Consolle Game Gear + Tu Turner + Sonic + alimentatore rete
L. 390.000
Consolle Megadrive II + 2 joy-pad L. 235.000
Cassetta Megadrive Nba Jam - joy pad L. 140.000

Printex srl

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel. 02-29519914 r.a.



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

USA

L. 75.000

Addam's Family
Caccia a ottobre rosso
Chuk rock
Duel test drive
Air defence force
Harley's homongus
Ka.blooy ooey
King of monster
Lethal weapon III
Mystical ninja
Musya
Ninja boy
Out lander
Road riot
Strike gun
Sküljagger
Spanky quest
Superspace mega force
Street combat
Wink's II
Warp speed
Addam's family II
Chester cheeta
Goof troap
Mickey's magical quest
Street fighter II

L. 65.000

Final fight
Final fantasy quest
F-zero
Gun force
Home alone
Hole in one golf
Push over
Ridden trad
Super blazeon
Smart ball
Soccer world league
Cool world
Prince of Persia

L. 55.000

D-force
Gradius III
Iper zone
Paper boy II
Roketeer
RPM racing
Wabderers op ys III

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Alladin (ITA) L. 138.000
Aereo the crobat (ITA) L. 150.000
Asterix (ITA) L. 115.000
Dracula (ITA) L. 125.000
First samuray (ITA) L. 105.000
GP1 (ITA) L. 120.000
International tour (ITA) L. 120.000
Jurassic park (ITA) L. 140.000
Last action hero (ITA) L. 125.000
Incredible crush dummies (ITA) L. 90.000
James Bond (ITA) L. 130.000
Magical adv. Topolino (ITA) L. 115.000
Mortal kombat (ITA) L. 140.000
Road runner (ITA) L. 90.000
Street fighter II (ITA) L. 100.000
Superstar wars (ITA) L. 120.000
Troddlers (ITA) L. 120.000
We're back dinosaur's story (ITA) L. 135.000
Winter olympic '94 (ITA) L. 160.000
SuperMario kart (ITA) L. 120.000
Putty (ITA) L. 120.000
Wing commander (ITA) L. 90.000
Taz Mania (ITA) L. 130.000
Euro football champ. (ITA) L. 105.000
Spiderman x man (ITA) L. 90.000
Bob (ITA) L. 90.000
World league basket (ITA) L. 100.000
Superbomber man (ITA) L. 140.000
Addam's family II (ITA) L. 90.000
Best of the best (ITA) L. 90.000
Super kick off (ITA) L. 99.000
Dracula L. 90.000
Sensible soccer L. 115.000
S. Bomberman L. 95.000

Consolle Game Boy base (blister) + cassette Jetsons L. 100.000

Consolle Game Boy base (blister) + cassetta Supermario Land I L. 105.000

Consolle Game Boy + Trettris + auricolare + cavo L. 139.000

GAME BOY

Bionic Commando L. 35.000

Alien II L. 50.000

Snoopy L. 38.000

Batman L. 38.000

Prince of Persia L. 38.000

Addam's family L. 50.000

Alleway L. 38.000

Burai figther L. 38.000

Boxxle L. 38.000

The hunt for red october L. 38.000

Dr Mario L. 45.000

Crush Dummies L. 50.000

Double Dragon L. 38.000

Dynablaster L. 38.000

Fighting simulator L. 48.000

Krusty (Simpson) L. 48.000

Looney tunes L. 50.000

Magnetic soccer L. 48.000

Navy seal L. 38.000

Ninja turtles 2 L. 49.000

Othello L. 38.000

Quix L. 38.000

Radar Mission L. 38.000

R-Type L. 38.000

Simpson 2 L. 48.000

Track meet (Olimpiadi) L. 48.000

Yoshi Cookie L. 48.000

Asterix L. 60.000

Indiana Jones L. 62.000

Jurassic park L. 62.000

Last action hero L. 62.000

Batman animate L. 70.000

Dennis L. 68.000

Hook L. 38.000

SuperMarioland 1 L. 49.000

SuperMarioland 2 L. 59.000

SuperMarioland 3 L. 65.000

Super Rc Proam L. 38.000

Pinball dream L. 38.000

Spiderman L. 45.000

Wizard and Warriors L. 38.000

Skate or Die L. 38.000

Chase HQ L. 38.000

Nemesis L. 38.000

Clifhanger L. 40.000

Dracula L. 40.000

Pang L. 45.000

Felix the cat L. 40.000

Adventure island 2 L. 45.000

Nintendo

Nes 8-BIT PAL

L. 55.000

Addam's family
Adventure of Link
Batman
Bugs Bunny
Castelmania III
Capitan Planet
Dooble dragon II
Donkey kong
Ghostbuster's II
Goal
Highspeed (flipper)
Legend of Zelda
Mega man II
Punch out
Robocop I
Red october
Super Mario bros I
Skie or Die
The Flintstones
Tale spin
World cup soccer

CONSOLLE E ACCESSORI

Game Boy: Illuminator (luc notturna) L. 16.000
Amplifer L. 11.000
Handy Boy (lente, luce, joystick, casse stereo)
Super Nes: Converter universale (USA, Japan, Ita)
Super converter
Borsa porta cassette L. 12.000
Borsa porta consolle L. 39.000
Joypad infrarossi (2) L. 120.000
Super turbo joystick L.
Joypad Supernintendo "speed pad" L. 35.000
Joypad Supernintendo "rock fire" L. 35.000
Set 2 joypad raggi infrarossi L. 85.000

Consolle Super Nes + cassetta Euro Football Champ L. 250.000
Consolle Supernintendo PAL L. 199.000

QUEEN

COMPUTER

Software & games "Emozioni Virtuali"



**SPEDIZIONI IN 24 ORE CON
CORRIERE TRACO TNT**

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA



SUPER NINTENDO

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	154.000	POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.	128.000	SUPER JAMES POND 2	118.000
ACTRAISER 2	129.000	POPULOUS	102.000	SUPER MARIO ALL STARS	115.000
AERO THE ACROBAT	129.000	POWER MOVES	117.000	SUPER MEGA FORCE	106.000
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	113.000	PSYCHO DREAMS	66.000	SUPER OFF ROAD	128.900
ALADDIN	156.000	PTO	145.000	SUPER PANG	148.000
ALIEN 3	115.000	PUSH OVER	94.000	SUPER PINBALL	175.000
ANOTHER WORLD	134.000	R - TYPE 3	164.000	SUPER PUTTY	129.000
ART OF FIGHTING	142.000	RACE DRIVING	106.000	SUPER STAR WARS	99.000
ASTERIX	115.000	RED LINE F1 RACE	131.000	SUPER STRIKE GUNNER	140.600
BART'S NIGHTMARE	140.000	RIDDIK BOWE BOXING	129.000	SUPER WAGYAN LAND 2	134.000
BATTLE BLAZE	114.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	134.000	SUPER WRESTLE MANIA	99.000
BATTLE CAR	126.000	ROCK & ROLL RACING	121.000	TAZMANIA	107.000
BATTLE SHIP	126.000	ROCKY HOGENT	125.000	TECMO NBA BASKET	148.000
BATTLETOADS 2	126.000	ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	148.000	TERMINATOR 2	129.000
BEST OF THE BEST	107.000	RUN SABER	125.000	TETRIS COMBAT	166.000
BLAZING SKIES	114.000	RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	193.000	THE 7TH SAGA	145.000
BOB	113.000	SANDRA ADVENTURE	107.000	THE LAWNMOVER MAN	133.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	95.000	SECRET OF MANA	155.000	TINY TOONS	85.000
BRAWL BROTHERS	59.000	SENGOKU	142.000	TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	125.000
BRETT HULL HOCKEY	140.000	SENSIBLE SOCCER 92/93	129.900	TOTAL CARNAGE	130.000
BUGS BUNNY	142.000	SHADOW RUN	148.000	TROODLERS	95.000
CAPTAIN AMERICA VS. AVENGERS	107.000	SIDE POCKET - BILIARDO	121.000	TURTLE FIGHTING	156.000
CHAMPIONSHIP POOL	170.000	SIM CITY	109.000	TURTLE TOURNAMENT FIGHTERS	145.000
CHOPFLIFTER 3	113.000	SONIC THE BLESSTMAN	119.000	UNCHARGED WATERS	128.000
CHUCK ROCK	121.000	SONIC WINGS	95.000	UTOPIA	128.000
CLAY FIGHTER	156.000	SPIDERMAN & X-MAN	140.000	VOLLEYBALL 2	127.000
CLIFFHANGER	121.000	SPINDIZZY WORLD	115.000	WARP SPEED	104.000
COMBATRIBES	107.000	STARWING	99.000	WHERE IS CARMEN 2	139.000
CONGO'S CAPER	99.000	STREET FIGHTER 2	99.000	WICKED 18 SUPER GOLF 3D	132.000
COOL SPOT	98.000	STREET FIGHTER 2 TURBO	156.000	WING COMMANDER	117.000
CRAZY SPORTS	118.000	STRIKER - WORLD SOCCER	142.000	WINTER OLYMPICS	136.000
CYBER SPIN	109.000	SUNSETRIDER	115.000	WIZARD OF OZ	140.000
DAFFY DUCK	136.000	SUPER ADVENTURE ISLAND	140.000	WORLD HEROES	150.000
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	90.000	SUPER ALESTE	140.000	WORLD SOCCER 94	128.000
DEATH BRIDE	144.000	SUPER BATTLETANK 2	141.000	WWF ROYAL RUMBLE	106.000
DENNIS	129.000	SUPER BOMBERMAN - INTERFACCIA JOYPAD	114.000	WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	115.000
DIG & SPIKE SUPER VOLLEYBALL	129.000	SUPER CHASE HQ	126.000	YOSHIE COOKIE	110.000
DR FRANKEN	121.000	SUPER CUP SOCCER 2	175.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	127.000
DRACULA	125.000	SUPER F1 CIRCUS 2	132.000	ZOO	121.000
EMPIRE STRIKE BACK	142.000				
F ZERO	99.000				
F1 POLE POSITION	142.000				
FANTASY STORY (WRESTLING)	184.000				
FATAL FURY 2	193.000				
FIRST OF NORTH STAR 7	193.000				
FIRST SAMURAI	134.000				
FLASHBACK	142.000				
GENGIS KHAN 2	144.000				
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	111.000				
GOAL (KICK OFF II)	107.000				
GOEMON 2	170.000				
GOOD TROOPS	114.000				
GP 1 - MOTOMONDIALE	134.000				
GREAT WALDO SEARCH	71.000				
GUNDAM 2	178.000				
HIT THE ICE	121.000				
HOKU	118.000				
IKARI WARRIOR	134.000				
INSPECTOR GADGET	128.000				
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	128.000				
JAMES BOND JUNIOR	118.000				
JIMMY CONNORS TENNIS	99.000				
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	99.000				
JOHN MADDOEN 94	132.000				
JURASSIC PARK	179.900				
KENEO RAGE	95.000				
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	134.000				
KING ARTHUR WORLD	133.000				
KINGS OF RALLY	145.000				
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	119.000				
LAST ACTION HERO	125.000				
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	116.000				
LESTER	136.000				
LETHAL ENFORCEMENT - PISTOLA LASER	179.000				
LETHAL WEAPON	119.000				
LOCK ON	95.000				
LOST DIMENSION 3D (CON DOCHIALI 3D)	125.000				
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	148.000				
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	152.000				
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	128.000				
MARIO & WARIO	127.000				
MARIO IS MISSING	133.000				
MARIO'S TIME MACHINE	134.000				
MEGA MAN X CAPCOM	140.000				
METAL MARINE	169.000				
MORTAL KOMBAT	160.000				
MR NUTZ	121.000				
NBA JAM	136.000				
NBA SHOWDOWN	148.000				
NHLPA 94 HOCKEY	132.000				
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	129.000				
NINJA TURTLES 4	126.000				
NOBUNAGAS AMBITION	121.000				
OUT TO LUNCH	79.900				
PAC ATTACK	109.000				
PALADIN QUEST	134.000				
PARODIUS	148.000				
PHALANX	121.000				
PINK PANTHER	133.000				
PLAY ACTION FOOTBALL	100.000				
PLAYER MANAGER	140.000				
POCKY AND ROCKY	142.000				

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card"
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare
sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera
completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO



CD - 32

AKIRA	59.900	MEAN ARENAS	69.900
ARABIAN NIGHTS	49.900	MICROCOSM	129.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	67.900	MORPH	66.000
CASTLES II	64.900	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	64.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	69.900	OVERKILL	69.900
CHAOS ENGINE	54.900	OVERKILL & LUNAR - C	64.000
D/GENERATION	66.000	PINBALL FANTASY	71.000
DANGEROUS STREETS	69.900	PIRATES GOLD	69.900
DEEPCORE	64.900	PROJECT - X SE + F.17 CHALLENGE	79.900
DEFENDER OF THE CROWN	66.000	PSYCHO KILLER	79.900
DENNIS	69.900	RYDER CUP	64.900
DIGGERS	TEL	SEEK AND DESTROY	69.900
FIRE FORCE	69.900	SENSIBLE SOCCER 92/93	64.000
FLY HARDER	49.900	SIMON THE SORCERER - IL MAGO	79.900
FRONTIER - ELITE II	79.900	SLEEPWALKER	69.900
GULP	64.900	SURF NINJAS	69.900
HUMANS I + II	69.900	T. F. X.	64.900
INTERNATIONAL GOLF	64.900	TOWN WITH NO NAME	69.900
JAMBALA	69.900	TRDILLS 2 (OSCAR)	69.900
JAMES POND 2 - ROBOCOP	69.000	TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49.900	URIDUM 2	67.900
JURASSIC PARK	64.900	WHALE'S VOYAGE	69.900
LABYRINTH OF TIME	69.900	WINTER SUPER SPORTS	69.900
LEGACY OF BRASIL	56.900	ZOO	69.900
LOTUS TRILOGY	69.900	ZOO 2	79.900

MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	63.000	JOHN MADDOEN 94	132.000
AERO THE ACROBAT	113.000	JUNGLE STRIKE	111.000
ADASSI TENNIS	65.000	JURASSIC PARK	132.000
ALADDIN	113.000	KABUKI	29.000
ALIEN 3	64.000	KICK OFF	71.000
ALISA DRAGON	54.000	KID CALEON	64.000
ART OF FIGHTING	142.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	64.000
ASTERIX	130.000	LA BELLA E LA BESTIA - ACTION GAME	107.000
ATOMIC RUNNER	57.000	LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	64.000
AWESOME POSSUM	142.000	LAKERS VS CELTICS	77.000
BALL JACK	35.000	LANDSTALKER	134.000
BARBIE	126.000	LAST ACTION HERO	TEL
BARNEYS	111.000	LEMMINGS	64.000
BART VS. THE WORLD - THE SIMPSONS	57.000	LETHAL ENFORCEMENT - PISTOLA LASER	170.000
BART'S NIGHTMARE	89.900	LOTUS 2	66.000
BATMAN IL RITORNO	64.000	LOTUS TURBO CHALLENGE II	71.000
BATTLETOADS	80.000	MAZINGA WARS	71.000
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	126.000	MC DONALD TREASURE LAND	80.000
BLADES OF VENGEANCE	107.000	MEGACMANIA	107.000
BOB	93.000	MICROMACHINES	105.000
BONANZA BROSS	57.000	MIG 29 FIGHTER PILOT	99.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	125.000	MORTAL KOMBAT	125.000
BUSSY	107.000	MRS PACMAN	88.000
BULLS VS BLAZER	64.000	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	84.000
CALIFORNIA GAMES	57.000	NBA JAM	150.000
CAPITAN AMERICA	70.000	NHLPA '94 HOCKEY	132.000
CENTURION	71.000	NIGEL MANSELL	136.000
CHAOS ENGINE	153.000	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	121.000
CHI CHI PRO GOLF	125.000	OTTIFANT	107.000
CHUCK ROCK II	127.000	OUTRUN 2019	79.000
CIKI CIKI BOY	64.000	PAPERBOY 2	96.000
CLIFFHANGER	99.000	PELE SOCCER	134.000
COLUMNS 3	99.000	PINK PANTHER	118.000
COOL SPOT	110.000	PIRATES GOLD	121.000
CORPORATION	56.000	POPULOUS II	75.000
COSMIC SPACEHEAD	107.000	POWER CHALLENGE GOLF	71.000
CRACK DOWN	28.000	PRO STRIKER - SOCCER	85.000
CRUE BALL - SUPER FLUPPER	70.000	PUGGSY	106.000
CYBERBALL	53.000	RACE DRIVING	107.000
DARK CASTLE	42.000	RANGER X	121.000
DASHING DESPERADOS	114.000	REN & STIMPY	111.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	64.000	RISKY WOODS	49.000
DAVIS CUP TENNIS	117.000	ROAD RUSH II	49.000
DEADLY MOVES (POWER ATHLETE)	98.000	ROBOCOP 3	104.000
DESERT STRIKE	64.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	128.000
DEVIL KING & THE LION	42.000	ROCKET KNIGHT ADVENTURE	99.000
DICK TRACY ADVENTURE	53.000	ROLLING THUNDER 23	124.000
DINOSAUR FOR HIRE	107.000	ROLO THE RESCUE	77.000
DOUBLE CLUTCH	98.000	SENSIBLE SOCCER 92/93	117.000
DOUBLE DRAGON 3	69.900	SIMPSON: BART'S NIGHTMARE	129.900
DR ROBOTICS	113.000	SNAKE BATTLE N ROLL	115.000
DRACULA	118.000	SOCKET	104.000
DRAGON'S REVENGE	107.000	SOLDIER OF FORTUNE	126.000
EA HOCKEY	42.000	SONIC 3	128.000
ECCO THE DOLPHIN	79.000	SONIC PINBALL	107.000
ESWAT	57.000	SPACE HARRIER 2	53.000
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	134.000	SPEEDBALL 2	53.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	71.000	SPIDERMAN & X - MAN	99.000
EX - RANZA	85.000	SPLATTERHOUSE 3	80.000
F - 15 STRIKE EAGLE	140.000	STEEL TALONS	64.000
F 117 NIGHTSTORM	125.000	STIMPY'S INVENTION	TEL
F15 STRIKE EAGLE II	119.000	STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	153.000
FANTASTIC DIZZY	102.000	STREET OF RAGE 2	93.000
FATAL FURY	107.000	STRIDER 2	102.000
FATAL REWIND	42.000	SUPER FANTASY ZONE	64.000
FERRARI GRAND PRIX	77.000	SUPER KICK OFF	103.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900	SUPER MONACO GP II	70.000
FLASHBACK	142.000	SUPER OFF ROAD	58.000
FORMULA 1	133.000	SUPER THUNDERBLADE	53.000
FUN & GAMES	121.000	SUPERMAN	64.000
GAUNTLET IV	121.000	T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	129.900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	89.900	TAZMANIA	58.000
GHOULS'N GHOST	64.000	TEAM USA BASKETBALL	64.000
GODS	80.000	TECMO FOOTBALL	150.000
GOLDEN AXE 3	70.000	TECMO NBA BASKET	133.000
GRAND SLAM TENNIS	64.000	TECMO BOWL	134.000
GREAT WALDO SEARCH	94.000	TERMINATOR 2	107.000
GREATEST HEAVYWEIGHTS	169.000	TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	64.000
GREENDOG	66.000	THE FLINSTONES	84.000
GUNSHIP	126.000	THE HUMANS	108.000
GUNSHIP 2000	118.000	THE LOST VIKINGS	107.000
GUNSTAR HEROES	84.000	THOMAS TANK ENGINE	102.000
GYNOUG	53.000	THUNDER FORCE IV	77.000
HAUNTING	117.000	TOE JAM & ERLD II	107.000
HIGH SEA HAVOC	114.000	TREASURE ISLAND ADVENTURE	56.000
HOLYFIELD BOXING	28.000	TURBO OUTFRAN	56.000
HOME ALONE	81.000	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	153.000
HOME ALONE 2	107.000	ULTIMATE SOCCER	111.000
HOOK	107.000	UNIVERSAL SOLDIER	89.900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	114.000	VIRTUAL SPINBALL	114.000
INDY & LAST CRUSADE	66.000	WIMBLEDON TENNIS	104.000
JACK NIKLAUS GOLF	102.000	WINTER CHALLENGE	71.000
JAMES BOND 007	50.000	WINTER OLYMPICS	139.900
JAMES POND II	118.000	WIZ N' LIZ	106.000

Questo mese negli Stati Uniti parte il Sega Channel, la prima rete interattiva via cavo di videogiochi ed altre amenità. Mentre noi - come al solito - stiamo a guardare, i videogiocatori americani potranno giocare in anteprima titoli non ancora in commercio. Game Power indaga e grida all'ingiustizia!

SEGA CHANNEL: PRONTI VIA!

Dopo una serie di rinvii, finalmente ad aprile partirà negli Stati Uniti la fase di sperimentazione del Sega Channel, la prima rete interattiva via cavo.

I risultati di questa fase sperimentale, che durerà tre mesi e sarà condotta in 12 aree geografiche, determineranno le modalità del lancio a livello nazionale che avverrà il prossimo settembre.

Sega Channel, come abbiamo già scritto diverse volte, è una joint-venture tra tre società leader nel loro rispettivo campo d'azione: Sega of America, Telecommunications Inc. (il più grande gestore di reti TV cavo negli USA) e Time Warner (la più grande società statunitense di comunicazione).

Sega Channel sarà il primo servizio interattivo via cavo che fornirà videogiochi 24 ore su 24 per 365 giorni all'anno. Offrirà un menu variabile di circa 50 giochi al mese a un costo di circa 20/25 mila lire mensili, comparabile a quello di servizi a pagamento, come HBO o Showtime, che offrono film e programmi vari. Gli abbonati dovranno inoltre acquistare - un po' come avviene per Tele+ - uno speciale cavo per collegare il loro Mega Drive al decodificatore TV. Il costo di questo cavo si aggira attorno alle 85.000 lire.

Dal punto di vista tecnico, Sega Channel utilizzerà l'attuale tecnologia dei sistemi via cavo e si avvarrà di due canali a 2MHz invece del previsto canale a 6MHz che avrebbe reso necessarie alcune costose modifiche alla catena di trasmissione del segnale.

Il "palinsesto", cioè i programmi disponibili, saranno trasmessi al computer centrale via CD-ROM attraverso i satelliti di comunicazione utilizzati dalla Telecommunications Inc.

L'interesse per questa sperimentazione è enorme, non solo tra le tre società coinvolte nella joint-venture. Il mercato dei videogiochi negli USA è infatti di dimensioni enormi - per il 1994 è previsto che si aggirerà attorno ai 6 miliardi di dollari - e supera di gran lunga quello dei libri (2 miliardi di dollari) e degli incassi cinematografici (4 miliardi di dollari). Sega è ormai, a detta di qualunque operatore e/o analista del settore, il numero uno negli USA con una percentuale, secondo il prestigioso quotidiano finanziario *Wall Street Journal*, del 65% nel mercato dei 16 bit.

Le tre società si aspettano grossi ritorni economici fin dall'inizio. I dati, infatti, parlano chiaro. Innanzitutto, secondo dati forniti da Sega durante il Consumer Electronic Show di Las Vegas ci sono più di 10 milioni di Genesis (il nome in USA del Mega Drive) negli Stati Uniti, e il 70% di questi utenti sono già abbonati alla TV cavo. In secondo luogo, Telecommunications Inc. e Time Warner detengono il 20% dei 60 milioni di abbonati americani alla TV cavo. Questo significa che non sarà necessario attendere i tempi lunghi solitamente richiesti per costruire un parco di macchine installate, perché c'è un mercato già pre-esistente di utenti.

L'altro grande vantaggio è che il "palinsesto" del Sega Channel è già pronto e non c'è bisogno di alcun tipo di investimento: l'intera libreria di circa 2500 titoli per Mega Drive è infatti a completa disposizione di coloro che dovranno scegliere i 50 titoli mensili.

Il mix del palinsesto sarà composto per il 30% da giochi sportivi, per il 40% da giochi d'azione e per il restante 30% da giochi vari quali rompicapo, giochi di strategia e/o simulazione, e giochi educativi come *Barney &*

Friends (vedi anteprima in questo stesso numero di Game Power). Sega Channel non offrirà soltanto giochi "vecchi", ma anche anteprime di giochi non ancora in commercio (solo alcuni livelli e non il gioco intero) con un anticipo di un mese circa sulla data di lancio attraverso i tradizionali canali di vendita. Sega ha inoltre annunciato che adotterà un black out di tre mesi tra il momento in cui offrirà le anteprime e il momento in cui renderà disponibile il gioco finito per gli abbonati di Sega Channel, questo per non scontentare (sarebbe meglio dire per non far infuriare) i rivenditori di videogiochi.

Infine, conscia del ruolo sociale che gli compete e, soprattutto, per evitare polemiche di qualunque tipo, la Sega offrirà ai genitori, tramite un codice segreto, la possibilità di impedire ai loro figli l'accesso a giochi violenti e/o consigliati a utenti di età superiore ai 14 o ai 17 anni d'età.

Tutto questo - direte voi - è molto bello, ma come al solito succede negli USA e non in Italia. Anche noi, come voi, ci chiediamo quando potremo abbonarci al Sega Channel e la risposta, purtroppo, non c'è ancora.

Il problema del nostro paese - ma un po' di tutto l'Europa - è che non esiste un'infrastruttura per la TV cavo (da noi, ad esempio, la cosa più simile alla TV cavo è Tele+ la quale trasmette via etere) e quindi sarebbero necessari investimenti colossali. Più probabilmente la Sega Europa dovrà trovare un sistema affidabile di trasmissione via satellite, ma al momento ciò presenta notevoli problemi. Innanzitutto, sembra che ci vorrebbe circa mezz'ora per "downloadare" un gioco sul vostro Mega Drive via etere; in secondo luogo, la trasmissione è molto più "delicata", ovvero basterebbe che un semplice piccione si posasse sull'antenna parabolica di casa vostra durante il "download" del segnale per rovinare completamente la ricezione dei dati.

La conclusione quindi è che per ora possiamo solo immaginare come sarebbe bello se tramite il decodificatore di Tele+ potessimo ricevere *Sonic 3* invece che l'improbabile italiano di Biscardi, ma non disperate perché la Sega Europa è fermamente intenzionata a trovare una soluzione.

Dopotutto, ci sono in ballo miliardi di possibili guadagni, e come cantava Liza Minnelli in *Cabaret*, "money makes the world go round".

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MASSIMILIANO SACCHI

LEGENDA



CONSOLE

CASA

GENERE

N° GIOCATORI

USCITA

Per tutti i beotoni con le cellule grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

Vuolsi così colà ove SI PUOTE...

La gadget-mania impazza: l'ultimo arrivato della marea di oggetti dedicati ai personaggi dei videogiochi è un orologio, anzi una serie di orologi, dedicati a Sonic. Se amate così tanto il

porcospino azzurro da non poterne fare a meno, provate a chiederlo al vostro importatore di fiducia. Il prezzo? Intorno alle 70.000 lire...



Riservato agli appassionati del genere azione/avventura alla *Prince of Persia*: Vic Tokai è in procinto di pubblicare la versione USA del bellissimo *Septentriion*, titolo della Human per SNES. Il gioco narra del naufragio di un transatlantico e il personaggio da voi comandato deve portare in salvo i superstiti e inviare un messaggio di richiesta di soccorso. Se ricordate il film "L'avventura del Poseidon" avete già un'idea di come sia il gioco. Negli States il titolo della

cartuccia sarà *S.O.S.* e dovrebbe fare la sua comparsa entro un paio di mesi.



"Travolti da un insolito destino nell'azzurro mare d'Agosto"



Ground Zero

Ennesima apparizione di supereroi nel mondo dei videogames. Stavolta è il turno di *Ground Zero*, protagonista di *Matrix Prime*, un gioco d'azione della Accolade attualmente in via di sviluppo sia per SNES che per MegaDrive. Come al solito, i programmatori giurano che

il loro lavoro sarà spettacolare, splendido e tutti gli altri aggettivi positivi che riuscite a immaginare. Ma noi siamo troppo scaltri per cascarci come fringuelli, e non ci crederemo finché non l'avremo visto con le nostre benemerite pupille.

NEWS ANTEPRIME

Capitolo censura. Scommetto che vi aspettate l'ennesima notizia in cui si parla dell'ultimo taglio di scena violenta da parte dei puritani-estremisti di casa Nintendo, vero? Sbagliato, perché stavolta nei panni dei parucconi c'è Sega. Ecco la storia: la Sega Espana, la società iberica che distribuisce i prodotti Sega nel caldo Paese della corrida e della sangria, ha deciso di non importare la versione ufficiale di *Mortal Kombat*, giudicato troppo violento. Evidentemente, in Spagna non vogliono polemiche.

Si parla tanto di case di software in crisi, ma visti i titoli che vengono pubblicati ci si chiede com'è che alcune non hanno già chiuso i battenti. Pensate, ad esempio, a *Super Solitaire*, una cartuccia di solitari di carte per il vostro fido SNES. A chi può venire in mente che qualcuno sia disposto a spendere 120.000 lire per fare dei solitari in video, quando un mazzo di carte costa solo 10.000 lire? In ogni caso, è il primo gioco di solitari di carte (e speriamo anche l'ultimo) ed era nostro dovere farvelo sapere.

Arrivano i *Power Rangers* (di cui potete seguire le avventure ogni giorno su Italia 1), sorta di eroi mascherati sotto le cui tute avveniristiche e coloratissime non si celano Random, Scarlet, Apecar, Log e Yordak, come il nome del team suggerirebbe, ma cinque scagnozzi molto più brutti e stupidi dei miei colleghi (ora puoi togliermi quel coltello dalla gola Random, grazie). Il gioco, programmato dalla Bandai sarà un titolo tutto d'azione che vi vedrà impegnati in un epico scontro contro una masnada di allenati capitanata da una certa Rita Repulsa. Per SNES, entro agosto.

Ritorna Spot! Il puntino rosso meglio animato di tutta la storia dei videogiochi ricomparirà sui vostri (e anche sui nostri, per dirla tutta) schermi prima che il prossimo autunno ci abbandonino. E così, mentre voi folleggerete su windsurf, pedalò e camillo cocodrillo gonfiabile, i programmatori della Virgin daranno gli ultimi ritocchi a *Spot Goes To Hollywood*. Certo, senza David Perry sarà durissima...

La faccia che vedete (nella colonna della pagina opposta) è l'espressione con la quale zio Random mi accoglie quando sono in ritardo con la consegna dei testi. In realtà non è

SNES, 24 MBIT
SQUARE SOFT
AZIONE/GDR
1 GIOCATORE
LUGLIO



Avevate visto che grafica propone Final Fantasy 6?

FINAL FANTASY 6

Gioco di ruolo in arrivo! È l'ennesimo lo so, ma cosa posso farci se le case giapponesi in questi mesi sembrano non proporre altro? La Square Soft, una delle case leader in questo genere, sta ultimando *Final Fantasy 6*, un cartuccione da 24 bit, il primo GdR di questo peso, se la memoria non ci inganna, con sprite più alti di Don Lurio a grandezza naturale e una trama più complessa di un film tratto da un romanzo di Kafka. Comunque, questo rischia di essere il più bel gioco di ruolo su console del 1994. Io vi ho avvertiti...

COSA BOLLE IN PENTOLA PER IL GHEIM GHIAR?



Un solitario su SNES, non è come un picchiaduro, però...

Bollono tante cose, tutte appetitose e fragranti, più gustose della zuppa di spinaci, gorgonzola e bietole di zia Marisa, di cui Random e Scarlet si ingozzano regolarmente all'ora di pranzo. Cominciamo con *Sonic Drift*, la risposta Sega a *Super Mario Kart*. Ma come? Il porcospino più veloce del mondo corre in macchina? Non c'è più religione... si esce un'ora prima! Cominciate a richiederlo nei negozi, il titolo non dovrebbe essere assolutamente malvagio. Ovviamente, garantisce mamma Sega. *Sword Legend Yaiba* è un gioco che sta a metà tra *Wonder Boy* e *Shinobi*, e quindi non può che piacermi: dalla Sega, entro aprile sul vostro piccolo portatile ciuccia-pile. *Bastard Fight* è invece un picchiaduro alla *SF II*, con tanti personaggi, tanta grafica, tante botte e tanti cerotti. Per comprarlo spenderete tanti soldi (e io sarò licenziato in pochi secondi, se continuo a scrivere di queste sciocchezze...). Uscita ormai imminente, così come è davvero prossima l'uscita in versione GG di *Mc Donald Treasure Land*, versione 8 bit portatile del simpatico platform che ha per protagonista un clown molto beota. Dalla Sega, of course.



Power Rangers



Bastard Fight: le mazzate sul Giggi.



Sonic Drift. Il porcospino è così ricco da potersi permettere di viaggiare in macchina.

OGRE BATTLE

SUPER FAMICOM
IMAGINEER
STRATEGIA
1 GIOCATORE
MAGGIO?



Orchetti e guerrieri si preparano a uno scontro mortale.

Di *Ogre Battle* si era vista qualche foto più di un anno fa, ma da allora si erano perse le tracce di questo gioco, una sorta di war game ambientato in un mondo decisamente fantasy. Il giocatore si trova al comando di un'armata di draghi, scheletri, maghi e, come suggerisce il titolo, orchi e deve sconfiggere l'imperatrice Endora e il suo alleato Rashidi e restaurare la pace nel Paese. Certo, vedere orchi e draghi dalla parte dei buoni è quanto meno originale, ma questo non ci disturba assolutamente. I comandi vengono impartiti attraverso una serie di icone, e le scene di battaglia sono rappresentate con schermate isometriche tridimensionali con i personaggi animati molto bene. Gli appassionati del genere dovrebbero dargli un'occhiatina...

PROBLEMI DI COSTI

Il passaggio di numerosi sistemi da cartuccia a CD è molto auspicato dalla gran parte dei produttori di titoli Nintendo. Il perché è molto semplice. La Nintendo pretende che le cartucce per i suoi sistemi vengano acquistate direttamente da lei a un prezzo intorno ai 28 dollari, mentre a lei costa solo 2 dollarucci. Il che toglie gran parte del guadagno alle case che producono giochi. Il prezzo di un CD è di circa 45 centesimi. Capite dove sta il problema?

COSA SUCCEDEREBBE SE...

Proviamo a immaginare un po' cosa potrebbe accadere se fosse approvata una legge che proibisse le scene di violenza gratuita nei videogiochi. Innanzitutto, proviamo a pensare al come la legge sarebbe emanata: un gruppo di politici, supportati da pediatri, psicologi e studiosi del comportamento e da esperti del settore, si riunisce per decidere i capisaldi della legge. Le proposte vagliate sono due: la prima richiede la totale eliminazione della violenza dai videogiochi, mentre la seconda si "accontenta" di una loro rigida regolamentazione. I bacchettoni puritani sarebbero propensi per un provvedimento che segua criteri più restrittivi, ma sono costretti a cedere di fronte alla prospettiva fatta presente da alcuni produttori: se si elimina del tutto la violenza, il mercato perderà parte del pubblico adulto, di fatto restringendosi e provocando una riduzione di occupazione nel settore. Il posto di lavoro, si sa, è sacro... Si decide allora che la legge prevederà la sola eliminazione della violenza gratuita, cioè non necessaria ai fini del gioco, e dovrà in ogni caso riportare sulla confezione l'esatta descrizione delle scene un po' forti: schermo in cui avviene, particolari sconsigliati a un pubblico giovane (così che i genitori, leggendo sulla scatola che Tizio abbatte Caio, ma il liquido che fuoriesce è blu, quindi non può essere sangue: OK, adatto anche per i più piccini!) e così via. La legge è approvata, e i mass-media plaudono alla ventata di sanità morale che ha investito i nostri ragazzi. Il primo gioco che segue i dettami della legge è un picchiaduro intitolato *Moral Kombar*, lottatori digitalizzati si picchiano di santa ragione, ma quando si colpiscono del liquido azzurrino sgorga dalle loro ferite. Inoltre, alla fine di ogni combattimento il vincitore infligge un colpo particolare all'avversario. Carletto stacca la testa di Pippo il Cattivone, solo che la testa staccata si rivela essere una maschera di carnevale, e sotto di essa c'è un'altra capoccia.

Pippo si arrende dicendo "Sei più forte di me, mi arrendo. Andiamo a berci un the freddo?". Ennesimi applausi della critica, genitori tranquilli, ragazzi che acquistano il gioco, perché, ormai, questo passa il convento. Solo che, un paio di giorni dopo, sul giornale appaiono notizie incredibili: "Adolescente accoltella il cuginetto: voleva vedere se anche lui aveva il sangue azzurrino!"; "Ragazzo stacca la testa all'amico credendo che sotto ne avesse un'altra uguale!". Ci risiamo: la critica spara di nuovo a zero sulla bestia-videogiochi, accusando i politici di avere intascato tangenti dalle software house e di avere emanato una legge troppo permissiva. Ma la prossima - tuonano i moralisti più intransigenti - sarà molto più severa! Presto fatto: via tutte le scene di violenza dai videogiochi. I picchiaduro si trasformano in combattimenti simulati, con i colpi che non vengono portati fisicamente sull'avversario. Gli sparattutto scompaiono quasi del tutto, e sono rimpiazzati da strani giochi nei quali si spara a delle strane figure geometriche, tutte uguali... I giochi sportivi, privati della possibilità di commettere falli, perdono di ogni somiglianza con la realtà. Così pure i giochi di guida tradizionali, messi all'indice perché ritenuti responsabili di numerosi incidenti stradali, al loro posto, competizioni motoristiche dove la velocità si riduce automaticamente all'ingresso di ciascuna curva. Le lodi per i salvatori della gioventù si sprecano e passano in secondo piano le migliaia di lavoratori licenziati per la crisi del settore. Tutto corre liscio fino a quando sui giornali non si legge di un aumento della criminalità minorile e della violenza generale. Il mondo è sconvolto... Gli psicologi, analizzato il caso, giungono a una conclusione: l'eliminazione della violenza dai videogiochi ha eliminato una valvola di sfogo che permetteva a ciascuno di picchiare, sparare, correre sullo schermo, senza nuocere a chicchessia. Senza videogame non c'è futuro...

MANSION OF HIDDEN SOULS

Questo mese le novità per il Mega CD sono davvero parecchie! *Mansion of Hidden Souls* è una sorta di *Wolfenstein 3D* realizzato totalmente in Full Motion Video, con una cura per la grafica davvero esaltante! Vi aggirerete in una casa alla ricerca di oggetti preziosi e passaggi segreti, evitando nemici e insidie assortite. Proprio come nel più famoso *Wolfenstein 3D*, potrete spostarvi in ogni direzione possibile e potrete salire e scendere scale! Un gioco davvero promettente! Forza Vic Tokai, per un nuovo miracolo giapponese.

	MEGA CD
	VIC TOKAI
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	GIUGNO



Urka la pezza che grafica simpatica

Il Mercato Inglese Insegna

La percentuale di vendita di cartucce nel Regno Unito dovrebbe essere lo specchio di quanto accade nel resto d'Europa e, anche se questo può non sempre essere vero, è sicuramente uno dei modi più immediati per capire come funziona il mercato dei videogame. Ecco i risultati comunicati da Gallup in collaborazione con l'Elpsa (l'Associazione Europea dei Produttori Software) per il mese di febbraio.

CONSOLE	% VENDUTO
Sega Megadrive	38.1*
Super Nintendo	22.1*
Gameboy	13.8*
Master System	9.8*
Nes	8.9*
Game Gear	7.1*

* Percentuale di cartucce vendute.

ARRIVA L'MPEG PER IL CD-32

Finalmente! Dopo un po' di ritardo, la Commodore ha messo in commercio la cartuccia MPEG per il suo CD 32. A un prezzo di circa 480.000 lire potrete portarvi a casa questa cartuccia che permette al vostro CD 32 di divenire compatibile con lo standard MPEG (Motion Picture Expert Group) e di poter quindi leggere i CD Rom, contenenti film, concerti e molto altro ancora, realizzati con questa tecnologia. Particolare non secondario: a sfruttare il Full Motion Video offerto dallo standard MPEG, ci saranno anche giochi... Speriamo solo che non siano tutti sparattutto del genere *Mad Dog Mc Cree* che è bello, d'accordo, ma ne bastano un paio, mica vogliamo una softca fatta di prendi-la-mira-e-spara! Le notizie sull'ultimo nato di casa Commodore non finiscono qui. Recentemente in Gran Bretagna il CD 32 è stato posto in vendita nella confezione *Streets Ahead*, che comprende non due, non tre ma ben quattro giochi (oltre ai già noti *Oscar* e *Diggers*, ci sono *Dangerous Streets* e *Wing Commander*) al solito prezzo di 300 sterline. Sarebbe molto bello vedere questa confezione, o un'altra simile nel contenuto, anche qui in Italia. Commodore, se ci sei batti un colpo...



NEWS ANTEPRIME



Random, ma *The Incredible Hulk*, ma l'espressione è quella. Quello che cambia è che entro brevissimo tempo (ore? minuti?) la US Gold lancerà per SNES, MD, Game Gear e Master System il gioco del verdolone manesco. *The Incredible Hulk* sarà un misto tra un picchiaduro a scorrimento e un platform game, con cinque lunghi livelli da esplorare e tanti fetentoni da prendere a bastonate sull'occipite destro. In particolare, le versioni per le due console a 16 bit saranno da 16 mbit di memoria e vanteranno una grafica succulenta e pure succurapida.

Nintendo of Japan ha diffuso i dati relativi alle previsioni dell'andamento delle vendite (e dei profitti) per l'anno in corso. Dunque, le vendite dovrebbero attestarsi sui 7500 miliardi di lire e il profitto dovrebbe aggirarsi sui 1920 miliardi. E pensate che questi dati tengono conto di un calo delle vendite pari all'11% e di una riduzione dei profitti stimato intorno al 26%! Forse non lo sapete, ma Nintendo è tra le prime 5 imprese giapponesi in termini di profitti: ciascun dipendente della Big "N" (e mai come stavolta questa definizione è azzeccata) procura circa 2,1 miliardi di utile all'impresa, e in cambio riceve un misero (si fa per dire) salario di pochi milioni mensili, programmatori esclusi, ovviamente. Karl Marx si rivotterebbe nella tomba...

Restando in tema di soldi (tanti) guadagnati dalle software house, parliamo ora della Electronic Arts. I genialoidi americani hanno avuto negli ultimi tre mesi del 1993 un fatturato di circa 150 milioni di dollari, oltre 250 miliardi di lire, con un profitto pari a 22 miliardi. Niente male, vero?

Ancora dalla US Gold arriva un altro titolo per MD, SNES, GG e MS. Si tratta di *Hurricanes*, un gioco di piattaforma basato sull'omonima serie animata trasmessa dalla televisione scozzese ('auzz!?! Hai detto niente!). Nel gioco dovrete condurre una squadra di calcio, gli Hurricanes, appunto, a giocare una sfida decisiva contro i Gorgons. Ma sulla loro strada incontreranno una serie di insidie che potranno essere superate prendendole a pallonate sul faccione. Uhm, non vi ricorda niente tutto ciò? Mai sentito parlare di Marko's Magic Football? o Soccer Kid? A discolpa della US Gold, dobbiamo dire che *Hurricanes* potrà essere giocato in due simultaneamente, e ciò può fare la differenza.

Il gioco *Winter Olympics*, programmato dalla Tiertex e pubblicato dalla U.S. Gold, è stato censurato... dagli organizzatori delle Olimpiadi

NEWS ANTEPRIME

Invernali di Lillehammer! Proprio così: il comitato organizzatore ha imposto ai programmatori di cambiare il tipo di alberi del paesaggio, che non corrispondevano a quelli realmente presenti nella regione di Lillehammer. Ardatece la Nintendo!

Capcom come Walt Disney: la software

house famosa per un picchiaduro di "scarso" successo di cui vi risparmio il nome, ha deciso di finanziare la produzione di una serie animata che avrà come protagonista il caro MegaMan. Il cartone animato dovrebbe fare il suo debutto sui teleschermi americani entro l'autunno di quest'anno. Chissà che non arrivi anche da noi prima o poi...

In Giappone, ormai, il calcio ha sfondato definitivamente. La conferma dell'elevatissimo livello di popolarità raggiunto dallo sport di Codino e di Penna Bianca viene dal nome delle imprese che sponsorizzano le squadre: Hitachi e Panasonic, solo per citarne un paio. Dall'anno prossimo, anche Capcom, Nintendo, Sega e Bandai compariranno sulle maglie indossate da Zico, Littbarski, Miura e compagnia bella. La Nintendo non è nuova a questo tipo di sponsorizzazioni visto che in Spagna aveva messo il suo nome sulla bianca camiseta del Siviglia in occasione del ritorno al calcio di un signore "grasso e lento giunto al viale del tramonto" (Copyright Elio e Le Storie Tese).

TOP SECRETI Messaggio riservato agli amanti dei supereroi della DC Comics: la Sunsoft starebbe, notate il condizionale, preparando un picchiaduro leggermente spettacoloso con i suddetti personaggi. Ci sarebbero 10 lottatori, tra buoni e cattivi, mosse speciali incredibili e animazioni sviluppate con la tecnica del rotoscoping... Se le notizie fossero confermate la Sunsoft avrebbe per le mani un carico da undici. È invece confermata la notizia che la Sunsoft lancerà in tempo per il Natale Taz Mania 2 per SNES. Sì, lo so che il primo episodio non è stato eccezionale (ma non era neanche malvagio), ma il seguito dovrebbe avere una prospettiva isometrica tridimensionale tanto invitante da meritarsi una denuncia dalla Buconcostume per adescamento di minori!

Possessori di PC Engine, gioite! In arrivo entro la fine di maggio c'è niente-popolodimeno che Strider! Già previsto per il Super Grafx oltre due anni fa, il drolde più atletico della storia compare finalmente su una macchina NEC, e sembra più bello che mai... La sorpresa è che, forse, sarà disponibile sia in versione SCD che su una Card da ben 10 Mbit.



Strider torna a volteggiare, stavolta sul glorioso PC Engine!

BUBSY'S BACK

SNES E MD, 16 MBIT
ACCOLADE
AZIONE
1 GIOCATORE
SETTEMBRE



Bubsy! Non ti sei cambiato la maglietta! Torna subito a casa, lavati e metti una pulita...

La lince in maglietta bianca ritorna sulle vostre console più agguerrita che mai! Oinker Spamm è uno scorfano che ha deciso di aprire un parco di divertimenti la cui attrazione principale è la macchina che riproduce la realtà inventata dallo scienziato Virgil Reality. C'è però un problema piccino piccino: la macchina non riproduce la realtà, ma la ruba dal presente e dal passato, creando scompensi nel continuum temporale (ricordate "Ritorno al Futuro"?). Toccherà a Bubsy cercare di distruggere il malefico marchingegno nascosto all'interno del mostruoso Luna Park, l'Amazatorium. La spina dorsale del gioco consiste in azione platform abbastanza convenzionale, condita da sezioni un po' più pepate, come abbordare una nave pirata o volare su un vecchio biplano. Considerando anche che il primo episodio non era malvagio, questo è un gioco la cui uscita è sicuramente da tenere d'occhio!

3 AL PREZZO DI 1!

Proprio così! La Codemasters ha intenzione di mettere in vendita prossimamente un mega cartuccione immane, intitolato Excellent Dizzy, con ben cinque giocozzi dedicati al loro personaggio più rappresentativo, l'ovetto Kinder, cioè no, l'ovetto Dizzy. Il tizio in questione vi farà scervellare in un arcade-adventure, sarà impegnato in una strana corsa all'interno di un labirinto e vi sfiderà in ben tre diversi puzzle-game. Tutto questo al prezzo di una cartuccia normale: un vero affare! Entro maggio, per MegaDrive, Game Gear e Master System. Solo per i due sistemi 8 bit della Sega, sempre la Codemasters ha approntato anche la conversione del fantastico Dropzone, il più bello sparatutto mai concepito, e se non la pensate come me avete l'Emmental Switzerland nella calotta cranica. Per chi non ricordasse la meravigliosa versione per CBM 64, vi riassumerò il concetto di gioco in due parole: Defender e Stargate, e se non conoscete neanche questi, beh, allora iscrivetevi alla scuola recupero anni perduti. A quando la versione per il 16 bit? Invece, solo per MD, ancora la Codemasters sta dando gli ultimi tocchi a Tennis All-Star, un'ottima, almeno a giudicare dalle immagini, simulazione di tennis con tante opzioni quanti sono i peli di Lucio Dalla, e a Psycho Pinball, gioco di flipper dove il protagonista è un armadillo. Sei differenti piani di gioco vi dovrebbero garantire un bel po' di divertimento, almeno si spera... Il tennis uscirà prima dell'estate, mentre per il flipper dovrete aspettare fino a settembre inoltrato.

DRACULA UNLEASHED

MEGA CD
SEGA
AZIONE/FILM INTERAT.
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Un altro gioco ispirato al Principe delle Tenebre, Dracula! Questa volta, il gioco non è un banale platform, ma vi propone un'investigazione da condurre nella Londra della fine del secolo scorso, un po' come i vecchi titoli ispirati a Sherlock Holmes sul PC Engine CD Rom. Vagonate di sequenze in Full Motion Video e una ricerca che si preannuncia lunga e faticosa aspettano chi vorrà provare a fermare il vampiro succhia-sangue. Noi Vordak non siamo ancora riusciti a fermarlo...



Dracula Unleashed per il Mega CD



SUPER BOMBERMAN 2

Il bombarolo folle is back! Eccolo, è lui, il nanerottolo dinamitardo, il principe dei labirinti, il re del divertimento. Ho esaurito le definizioni, quindi posso passare a descrivervi la novità in



È tornato! Il nanerottolo bombarolo è ritornato sui vostri schermi!

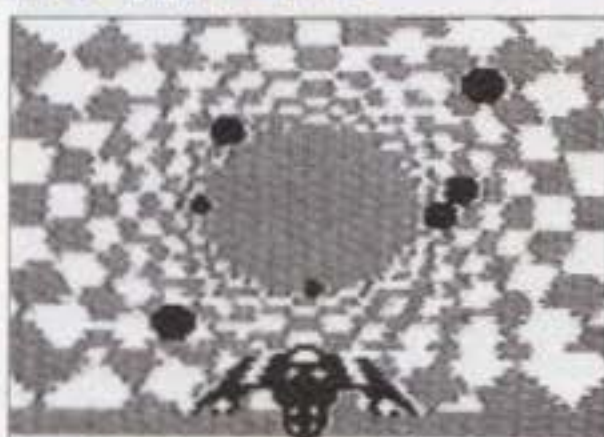
SNES, 8 MBIT
SONY
AZIONE
1/5 GIOCATORI
GIUGNO (?)

questione. SB 2 è il seguito del famosissimo gioco dei labirinti e delle bombe, la cui caratteristica principale è di potersi divertire come matti anche in 5. Nuove armi, nuovi personaggi, nuovi nemici e lo stesso, immutato, gigantesco divertimento renderanno questo gioco un vero classico. Ho una sola parola per voi: cominciate a risparmiare...

THE LAWNMOWER MAN

<http://www.oldgamesitalia.net/>

	GAME BOY
	SALES CURVE
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	IMMINENTE

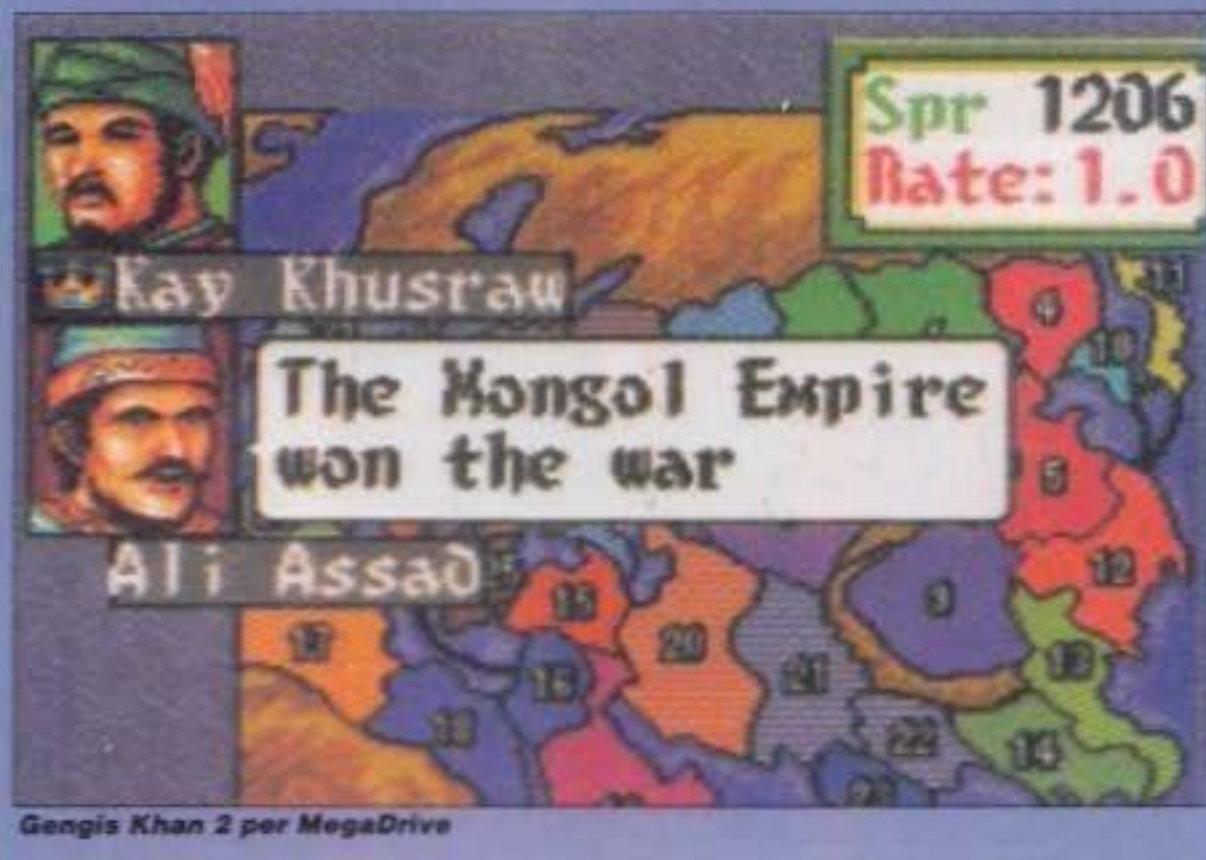


The Lawnmower Man sul GB. A qualcuno di voi interessa?

E il Tagliaerba arrivò anche sul Game boy, e fu cosa buona e giusta perché non sarebbe stato equo che solo i 16 bittaroli potessero goderne. I programmatori, che sono quei simpaticoni della Sales Curve, devono aver lavorato parecchio su questo titolo, e i risultati, almeno stando alle immagini statiche che vi proponiamo, non sembrano essere deludenti. Il gioco si presenta come una conversione dell'omonimo titolo SNES, con il susseguirsi di sequenze platform a scrolling orizzontale, inseguimenti in auto visti dall'alto e sezioni sparattutto in pseudo-realtà virtuale. Però, chi l'avrebbe mai detto! La realtà virtuale sul piccolo Game Boy...

KOEI CAVOLO COMBINI?

Comincio subito con lo scusarmi per le digestioni rovinare con lo squallidissimo *calambour* dell'intestazione, ma la tentazione era troppo forte... Allora, diventiamo seri e diciamo innanzitutto chi è la Koei. Allora, la Koei è la casa di software giapponese numero uno nel campo dei giochi strategici su console. Dopo aver furoreggiato per anni sul NES, è di recente passata al 16 bit, dove ha sfornato diversi titoli validissimi, tra cui deve essere segnalato il fantastico *Pacific Theatre of Operation* per MD e SNES, gioco che ricostruiva molto fedelmente diversi scenari della Seconda Guerra Mondiale. I prossimi arrivi di questa casa sono due titoli ambientati in epoca precedente: il primo, *Romance of the Three Kingdoms 3*, si svolge nella Cina medievale, e vi affida il compito di conquistare il potere su un territorio il più vasto possibile. Per SNES, tra breve. Per MegaDrive, invece, arriva il più famoso tra i condottieri delle tribù mongole: *Gengis Khan 2*, che vi permetterà di affrontare tre delle innumerevoli campagne di conquista intraprese, e vinte, dal feroce condottiero. La cartuccia, che peserà 8 mbit, dovrebbe già essere nei negozi al momento in cui il vostro sguardo sarà giunto su queste parole, quindi, date le indubbie capacità della Koei, se vi piacciono i giochi dove dovete usare un bel po' di materia grigia, andate pure a fare una capatina in negozio.



Gengis Khan 2 per MegaDrive

2000

	JAGUAR, 16 MBIT
	LAMASOFT
	SPARATUTTO
	1 GIOCATORE
	MAGGIO

La leggenda ritorna! *Tempest*, sparattutto oramai divenuto leggendario, torna, ed è più bello e cattivo che mai! Se la notizia non vi esalta, la spiegazione è semplice: non avete mai giocato a *Tempest*. OK, proviamo a descriverlo: sparattutto velocissimo con grafica poligonale e un livello di coinvolgimento semplicemente incredibile. La macchina, su cui girerà la versione aggiornata del gioco da sala risalente a una dozzina di anni fa, è l'Atari Jaguar. Oltre a comprendere una conversione pixel perfect del gioco arcade, nella cartuccia sarà inclusa una versione graficamente abbagliante che dovrebbe sfruttare al meglio il potente hardware del giaguaro. Sarò un nostalgico, ma io sto già contando i minuti che mi separano dall'uscita di *T 2000*...



Tempest 2000: la leggenda ritorna più bella che mai!

VOCI DI CORRIDOIO

Sembra, e dico sembra, che l'Imaginer, dopo avere prodotto l'acclamato *Wolfenstein 3D* per Snes stia progettando la realizzazione di un altro mega titolo della ID Software. *Doom*, infatti, verrà distribuito e convertito da loro.

Per quale sistema? Uditte, uditte, il fantomatico e, a quanto si dice, sempre più prossimo al lancio, Saturn Sega!



Vai Geoff, il mondo delle console ti aspetta

NEWS ANTEPRIME

Dalla foto che vi proponiamo possiamo dire che i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro, ma sarà sufficiente a scuotere un mercato che il tempo e le console a 16 bit hanno intorpidito? Speriamo di sì, perché la macchina lo merita...



Per cercare di porre un freno al calo delle vendite, imputato principalmente al fatto che il NES,

ormai, si vende tanto quanto i ghiaccioli al Polo Nord, Nintendo aveva preparato un restyling del suo 8 bit, con contemporaneo lancio di *Tetris Flash*. Il risultato? *Tetris Flash*, pur offerto a un prezzo sensibilmente inferiore a quello di un normale gioco, ha venduto in quattro mesi meno del 25% di quanto stimato,

ossia circa 240.000 unità invece del milione sperato.



Da Vic Tokai per Game Gear giunge ora *Scratch Golf*, cartuccia dedicata allo sport dei prati e delle palline da mandare in buca. Beh, se vi accontentate di prati disegnati e di giocare nella tranquilla atmosfera di casa vostra, potete tranquillamente dirigerli su questo titolo che promette un'accuratezza della simulazione davvero assoluta. E non dovete neppure pagare il caddy!



Un paio di annetti fa in discoteca impazziva la musicchetta di *Tetris*. In versione Game Boy, se la memoria non mi gioca un brutto scherzo. La Virgin ha deciso di riprovarci, pubblicando il disco (anzi il CD) con la official soundtrack di *Mortal Kombat*. La band che si occuperà della insolita conversione è (leggere con tono ironico e leggermente sarcastico) la notissima The Immortals. Sarà musica Tecno o Underground? Staremo a vedere, pardon, a sentire...



La software house inglese Hybrid sta attualmente lavorando alle versioni SNES di due tra i più bei giochi mai usciti su Amiga: *Virus* ed *Elite*. Bel colpo, vero? Nessuno dei due giochi userà il famigerato, e costoso, chip SFX, ma nonostante i programmatori sono riusciti a far muovere *Elite* a una velocità di ben 25 quadri al secondo. Il costo dei giochi, grazie alla mancanza dell'SFX, non sarà tale da costringervi a vendere la bicicletta della sorellina per acquistarlo...



L'occhio della testa, invece, lo perderete se acquisterete la versione MegaDrive di Geoff Grammond's *Formula 1 Grand Prix*, che rivalgerà con *Virtua Racing* grazie al chip SVP, che sta per Sega Virtual Processor. La Microprose giura che il risultato sarà incredibile,

ma in ogni caso non potremo ammirare il

NEWS ANTEPRIME

gioco finito prima di qualche mese.

Novità Atari Jaguar: *Formula 1 Grand Prix* e *Stunt Car Racer*, veri capolavori firmati Geoff Crammond, arriveranno sgommando sul 64 (?) bit dell'Atari. I programmatori della Microprose che stanno lavorando alle conversioni, giurano che il Jaguar è la macchina perfetta per giochi con grafica poligonale (e sarà aggiunto anche un mucchio di texture mapping, mi sussurrano...). Tutto quanto scorrerà con una velocità tale da far sembrare il buon F-Zero veloce quanto un Ciao in salita, controvento e condotto da un elefante sovrappeso.

Chi mi sa dire il nome del più potente chip in termini di gestione di grafica poligonale? SFX? No, riprovate. DSP? Siete fuori strada. Si chiama 3GA, ed è prodotto dalla Artist, una società produttrice di software di Minneapolis. Pensate: può gestire qualcosa come 12 milioni di poligoni (per realizzare *Virtua Fighter* ne sono "bastati" 300.000) oppure oltre 30.000 poligoni usando il texture mapping. Il prezzo è di oltre 800 dollari per la versione più potente, mentre quella meno potente ne costa poco più di 300 e quindi non potrebbero essere inclusi in una cartuccia per il vostro SNES o MD. Certo che se questo chip fosse inserito in una nuova macchina QUELLA sarebbe la macchina definitiva.

La Ocean ha raggiunto un accordo con la Interplay per la distribuzione dei prodotti di quest'ultima sul suolo europeo. Giochi come lo stramitico *Rock 'n' Roll Racing* e il godibilissimo *Clayfighter* porteranno sullo scatolino il marchio bianco e blu anziché la scritta rossa della soft house USA.

Avete un MegaDrive, amate Topolino e avete giocato *Castle of Illusion* e *World of Illusion* così tante volte che la cartuccia ormai vi chiama per nome? Zia Capcom ha una bella sorpresa in serbo per voi! *The Magical Quest Starring Mickey Mouse*, gioco che tributò trionfi in serie ai programmatori nella versione SNES, sta per giungere sul 16 bit Sega. La conversione sembra essere fedelissima, sia per quanto concerne la grafica che la giocabilità, quindi potrete andare a colpo sicuro. Speriamo solo che il gioco sia un pochetto più difficile...

Un'altra conversione alla quale guarderemo tutti con la bava alla bocca e il portafoglio alla mano è *Impossible Mission 2025: The Special Edition*, a cura del Dipartimento Scuola Educ..., ehm, a cura della Microprose.



1993 L'ANNO DEI PICCHIADURO, 1994 MORE OF THE SAME...

Attenzione: la lettura di questo box è sconsigliata a chi ha le scatole piene di sho-ryu-ken, dragon punch, mosse segrete e sanguinolente, ossia a chi non ne può più di picchiaduro. Se credevate che nel 1993 fosse stato raggiunto il livello di saturazione del genere, think again, ossia ricredetevi. La serie di picchiaduro in uscita entro la fine dell'anno è molto più lunga e impressionante di quella dell'anno passato. Allora, cominciamo con l'ennesima versione del re dei beat'em up: *Super Street Fighter II* uscirà prima che giunga l'autunno per SNES, e sul MegaDrive seguirà entro poche settimane (date di uscita non ancora ufficiali) e sarà su una cartuccia

da 24 o 32 mbit. Devo aggiungere anche che è un titolo Capcom? Anche per *Mortal Kombat 2* si preannuncia l'uscita in versione home (SNES e MD) a cavallo tra settembre e ottobre, e anche *MK 2* peserà tra i 24 e i 32 mbit. Uhm, secondo me Acclaim e Capcom faranno in modo di non uscire in contemporanea con i loro giochi: gli appassionati possono comprare due picchiaduro a breve distanza l'uno dall'altro, ma difficilmente li acquisteranno in contemporanea. Staremo a vedere quale tra i due uscirà per primo... Sempre in doppia versione arriva *Power Instinct*, della Atlus: "solo" 24 mbit per questa creaturina denutrita... La Takara ha non uno, non due ma ben tre conversioni di titoli Neo Geo, e che titoli... Il primo è *Samurai Shodown* per lo SNES, e aspettatevi di trovare tutto lo zoom della versione SNK. Poi c'è *World Heroes 2*, per SNES e MD e, sempre in doppia versione, *Fatal Fury Special*. Tutti i titoli Takara saranno delle cartucce da 24 megabit. Fatti i debiti conticini, se li vorrete avere tutti dovrete inventarvi qualche compleanno extra per racimolare i soldi necessari.



MARTIAL CHAMPION

Se avete un PC Engine SCD e amate i picchiaduro, la scelta di un buon gioco del vostro genere preferito non è poi tanto vasta: *Street Fighter II*, *Flash Hivers* e pochissimo altro. Per fortuna la Konami arriva in soccorso dei maniaci delle mazzate elettroniche con la conversione del suo bel titolo arcade, *Martial Champion*. Sul PC-SCD il gioco sembra molto promettente, graficamente curato e molto colorato, e anche la giocabilità sembra la stessa dell'arcade. Il sonoro, essendo il gioco su CD, dovrebbe essere ugualmente impressionante. Continuate a leggere Gippi, potreste trovare una recensione molto presto.

Capcom e Sega: l'accordo funziona!



PC ENGINE SUPER CD
KONAMI
PICCHIADURO
1/2 GIOCATORI
USCITO



Finalmente un altro picchiaduro per il PC Engine! *Martial Champion*, dalla Konami su Super CD Rom.

MEGA RACE

3DO
SOFTWARE TOOLWORKS
GUIDA
1 GIOCATORE
IMMINENTE



Mega Race per 3DO: anni luce davanti a Crash 'N' Burn?

Al diavolo Crash 'N' Burn! Ho trovato quel gioco leggermente noiosetto e tecnicamente imperfetto (non subito, fai con calma, ma curati! NdDupont), e il suo pregio maggiore è che non vi costa nulla, dato che viene regalato con la console. Se volete veramente vedere cosa può fare una 3DO dovrete pupparvi *Mega Race*, l'esperienza automobilistica definitiva, gentilmente offerta dalla Software Toolworks. Scrolling ultrafluid, percorsi dettagliatissimi, veicoli animati alla perfezione e una marea di colori. L'azione non stop vi terrà incollati alla poltrona e il sonoro promette di mandare in estasi le vostre orecchie. Tutto questo, naturalmente, se credete alle parole dei programmatori...

GLI OSCAR DEI VIDEOGIOCHI

In occasione del prossimo ECTS primavera, verranno assegnati gli ECTS Awards, una sorta di oscar nel campo dei videogiochi. Le "nominations" sono state assegnate da 75 riviste di tutto il mondo, e i premi verranno suddivisi in numerose categorie. Qui di seguito alcuni dei potenziali vincitori e la categoria in cui gareggiano.

VIDEOGIOCO DELL'ANNO

Street Fighter 2 Turbo, *Aladdin*, *Mario All Stars*, *Mortal Kombat* e *FIFA Soccer*.

HARDWARE DELL'ANNO






Jaguar, 3DO, CD32, *ReelMagic* e *Mega CD*.

MIGLIOR GIOCO PORTATILE

Zelda IV, *Mortal Kombat*, *Desert Strike*, *Super Mario Land 2* e *Jurassic Park*.

Sul prossimo numero i nomi di tutti i vincitori e quelli degli sconfitti.

SUPER ADVENTURE ISLAND 2

	SUPER NES, 16 MBIT
	HUDSON SOFT
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	GIUGNO?

Ritorna l'emulo di *Wonder Boy*! Master Higgins fa il suo rientro sullo SNES con la più lunga avventura tra quelle sinora affrontate. Come è tradizione di questo genere di gioco, dovrete percorrere qualche decina di livelli in variegate ambientazioni prima di giungere allo scontro finale con il cattivo di turno che, generalmente, ha rapito la vostra bella. Comunque, questo platform, perché di platform si tratta, rischia di essere uno dei più interessanti dell'anno, speriamo solo che i programmatori abbiano usato un po' di originalità e che questo titolo mantenga la giocabilità del predecessore.



Il coraggioso Master Higgins domina la scena dall'alto di una nuvola in *Super Adventure Island 2*.

JURASSIC PARK

I dinosauri continuano a impazzire e fanno la loro comparsa anche sul 3DO, e che comparsa! Un gioco apparentemente alla *Operation Wolf*, con voi nei panni dello sfigato di turno che affronta orde di vattelapescauri famelici armato solo di fucile stordente, qualche granata e un rosario per le preghiere. Grafica incredibilmente bella, sonora troppo gasante e ambientazioni d'atmosfera, rendono questo uno dei titoli per 3DO più interessanti in uscita prossimamente.

	3DO
	MCA
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	MAGGIO



Nascosto tra le fronde, un temibile cacciatore attende la sua preda...

NON E' VERO MA CI CREDO...

In questa rubrica vi riferiremo tutte, o quasi, le news che ancora non hanno avuto conferma ufficiale, ma che, in non pochi casi, si riveleranno esatte. Vediamo un po' che notizie mi hanno portato stavolta i miei tacchini viaggiatori...

- 1 Il nuovo gioco di calcio della Capcom, *Soccer Shootout*, di cui vi abbiamo parlato il mese scorso, dovrebbe essere riservato al noleggio, e non sarà posto in vendita, un po' come accadde con *Madden Championship Edition* della EA l'anno scorso.
- 2 La Sega of Japan sta rifiutando tutti i progetti di sviluppo di nuovo software per il suo Mega CD. Tutti gli sforzi delle teste d'uovo giapponesi sembrano rivolti verso il futuro Saturn. Questo nonostante il buon successo di pubblico che il lettore CD ha incontrato in America. Alla Sega negano disperatamente...
- 3 Ma sei uno stakanovista dello scoop! Ce l'ho sempre con il tacchino Sega, che mi riporta un "inciucio" spettacolare: *Sonic The Arcade Game* sarebbe in fase di sviluppo per il Saturn. E noi attendiamo fiduciosi.
- 4 SNK: i prossimi titoli annunciati per il Neo Geo (ma la conferma ufficiale è ancora latitante) hanno i seguenti nomi. *World Heroes Jet*, con più personaggi che in un libro del bravissimo Benni, e *Samurai Shodown 2*, che dovrebbe essere molto più splatteroso e sanguinolento del primo.
- 5 *Double Dragon* per l'Atari Jaguar esiste, e sembra che possa diventare la nuova pietra di paragone, insieme ad *Alien Vs. Predator*, per lo stato dell'arte della grafica. Così giurano quei pochi fortunati che l'hanno (intra)visto a Las Vegas.
- 6 Volete giocare con *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* ma avete solo un MegaDrive? Sappiate che la JVC ha mostrato delle foto e ha loro abbinato la didascalia "Genesis Version". Noi ci crediamo, tanto non costa nulla. E non costa nulla credere alla prossima uscita di *Syndicate* e *Cannon Fodder* per i vostri affamati SNES, courtesy of Bullfrog. Entrambi compatibili con il mouse.
- 7 Un famoso programmatore, notissimo per l'incredibile qualità delle animazioni dei personaggi da lui curati, sta partorendo la nuova mascotte della Sega, che affiancherà Sonic al momento del lancio del Saturn. Voi dite che dobbiamo crederci?
- 8 *Street Fighter II: The Legend*, potrebbe apparire sul 3DO prima della fine dei prossimi Mondiali, leggi metà luglio 1994. Vi sapremo dire se questo *rumour* è fondato o meno solo tra qualche mese. Datemi un po' di tempo, che diamine!
- 9 Bandai sta lavorando a una versione per la nuova console Sony PS-X di *Dragon Ball Z 2*. Sarebbero inclusi intermezzi animati come mai se ne sono visti su un sistema home...
- 10 Ancora SNK: la nuova console di questa società si potrebbe chiamare Neo Star e sarà basata su un processore ad architettura RISC da 14 MHz. Il software sarà su cartuccia e CD. Presto potrebbero comparire accessori quali occhiali tridimensionali e pistole a raggi. Intanto, tornano a galla voci di un possibile lettore CD per Neo Geo...
- 11 Ultima ma notevole: il picchiaduro definitivo per Neo Geo si dovrebbe chiamare *Battle of Destiny* e comprenderebbe lottatori da *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* e *World Heroes*. Non oso dirvi il prezzo...



Chaos Control per 3DO

LE FRASI CELEBRI

"I videogiochi sono un argomento di rilevanza mondiale. È qualcosa che si rivolge all'intero pianeta: coinvolge Americani, Europei e Giapponesi."
Philippe Ulrich, fondatore della softhouse Cryo.

"Prima di accordarci con la Nintendo, abbiamo offerto il Project Reality alla Sega. Poi, ci siamo resi conto che la Nintendo è più grande, e probabilmente venderà più unità della console."
Jim Clark, presidente della Silicon Graphics.



NEWS ANTEPRIME

Tempi felici per chi ha un MegaDrive, questi...

La Core Design ha pressoché ultimato la versione Mega CD di *Helmdall*, arcade adventure con molti elementi tipici dei Giochi di Ruolo, originariamente uscito su Amiga. Per chi non lo sapesse, il gioco ha ambientazione fantasy e mette il giocatore nel bel mezzo di uno scontro tra le varie divinità scandinave avvenuto al tempo in cui i vichinghi dominavano quei luoghi. Potrete formare un team di avventurieri, nella migliore tradizione GdR, per tentare di riportare l'ordine in quelle lande. Il lavoro di conversione sembra perfettamente riuscito, e al più presto vi forniremo notizie sulla data di uscita.

E mentre la Microprose si getta sul Jaguar, la Peygnosis sta scorrazzando per le verdi e inesplorate praterie del Sony PS-X. La compagnia inglese, acquistata l'anno scorso proprio dalla Sony, ha ricevuto ordine dalla società acquirente di sviluppare qualcosa di carino per la prossima meraviglia nel campo di macchine da gioco. Quale potrebbe essere il primo gioco ad essere convertito? Lo azzardo un nome: *Microcosm*...

Chi di voi non conosce la Delphine Software? Se siete tra coloro che mai hanno sentito nominare la suddetta società, farete bene a seguire un corso intensivo di recupero leggendo numeri arretrati di K e Game Power. Comunque, per stavolta passi la Delphine è una soft house francese responsabile di giochini da quattro soldi quali *Flashback* e *Another World*. Ebbene, sappiate che cotanta compagnia sta preparando le versioni Mega CD e 3DO di *Chaos Control*, uno soprattutto che mira la grafica poligonale di *Silphed* con la velocità di *Gunhed*. Se le cose andranno per il verso giusto, avremo un gioco più invitante della torta di cozze e carciofi pinolati di zia Maria.

Sono molto insistenti le voci che vorrebbero di prossima uscita una nuova versione di *Sonic 3*. Vediamole insieme. Allora, la prima narra di una versione speciale con ben 24 o 32 mbit di memoria, con un paio di livelli extra e la grafica migliorata. La seconda racconta di una versione bis, con memoria 16 Mbit e livelli rinnovati, e questa sinceramente, ci sembra poco attendibile. La terza, invece, favoleggia di una cartuccia da 8 megabit che si inserirebbe TRA il MD e la cartuccia "normale" di *Sonic 3*, insomma una specie di "data-cartridge" concettualmente simile ai "data-disk" contenenti scenari aggiuntivi per simulatori di volo o giochi alla *Lemmings*. Riviste francesi e inglesi stanno cercando conferme a queste

NEWS ANTEPRIME

notizie, ma possiamo anticiparvi che purtroppo la terza (e più invitante) ipotesi sembra la meno remota...

Alcuni di voi, leggendo della versione MegaDrive di *Virtua Racing*, saranno rimasti confusi dal fatto che alcune riviste parlano della presenza di un chip DSP, mentre altre riportano della presenza di un chip SVP. Insomma, come si chiama questo benedetto processore aggiuntivo? L'enigma è presto risolto: DSP (Digital Signal Processor) è il generico nome del processore che permette di effettuare un gran numero di calcoli a una velocità impressionante, e il chip DSP sviluppato appositamente dalla Sega e che equipaggia VR si chiama SVP (Sega Virtua Processor). Anzi, la sua sigla completa è SVP 160 P e permette di ottenere risultati davvero incredibili. Mr. Doug Glen, uno dei responsabili dello sviluppo di nuove tecnologie della "Big S", conferma la realizzazione di una cartuccia contenente il chip SVP che sarà usata insieme ai giochi che utilizzeranno questa particolare tecnologia. In tal modo, il prezzo dei prossimi giochi chippati sarà identico al prezzo delle cartucce normali, mentre l'unica spesa extra sarà quella della cartuccia contenente il chip. Questa notizia vi è stata offerta dal Dipartimento Scuola Educazione di Gheim Pau, diretto dal Prof. Ing. Dott. Grand Uff, nonché Pozz' di Scienz' Random, che è tanto una brava persona. Peccato che sia interista...

La versione europea del Sega CDX, MegaDrive+Mega CD+lettore CD Audio portatile si chiamerà Multi-Mega, e dovrebbe costare - secondo i nostri esperti di cambi valutari - poco più di 700.000 lire. Purtroppo, nessuno al momento può dire quando arriverà in Italia, quindi restate sintonizzati su Game Power per saperlo.

È già uscito in sala giochi, ed entro un mese o giù di lì dovrebbe essere disponibile anche in versione home. Sto parlando di *Art of Fighting 2*, l'ultima fatica della SNK per il Neo Geo. Il gioco, abbastanza sorprendentemente, vista l'estrema varietà di generi dei giochi usciti per la bestia nera della SNK, è un picchiaduro (nota informativa: il periodo precedente va letto con un tono di voce ironico; sono consigliate anche venature sarcastiche). Dodici personaggi che si sbizzarriscono in mosse spettacolari e letali, una difficoltà molto più elevata che nel primo episodio e sfondi nuovi.

Il bellissimo *FIFA Soccer* della Electronic Arts è stato convertito per il 16 bit Nintendo, ma non dovrebbe uscire tanto presto. Aspettatevi la stessa ricchezza di animazione dei giocatori e, forse, un più elevato livello di difficoltà... Chissà perché la EA non l'ha ancora pubblicato? Che abbia problemi con la Nintendo? Chi vivrà...

MARIO ANDRETTI RACING

MD
ELECTRONIC ARTS
GUIDA
1/2 GIOCATORI
GIUGNO



Mario Andretti Racing per MegaDrive. Sembra molto interessante, ma l'apparenza può essere spesso fuorviante.

Sognate di sfrecciare su rombanti vetture a velocità folle ma l'unico veicolo che vi potete permettere è il tram che vi porta a scuola? Allora potrebbe interessarvi la prossima opera dell'Electronic Arts: *Mario Andretti Racing*. Gioco simultaneo per due giocatori, grafica molto dettagliata e azione rapida e veloce, rendono questo titolo estremamente interessante. In più avete la possibilità di gareggiare con vetture di formula Indy, Stock e Sprint. Certo, costa un po' di più del biglietto del tram, ma è anche molto più divertente...



Cosa ci fa una zanna d'elefante nel mezzo della pista di un aeroporto?



Castle



Flink



Super Dropzone



Rescue

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

GAME GEAR, 2 MBIT
SEGA
PUZZLE
1/2 GIOCATORI
USCITO

E arriva anche sul GG il puzzle game che ha fatto impazzire tutti gli appassionati del genere! Accoppiate (uhm, veramente dovete costruire almeno gruppi di tre) fagioli dello stesso colore per farli sparire dallo schermo. Semplice e banale, vero? Sì, certo, ma anche incredibilmente divertente, soprattutto se viene giocato da due persone contemporaneamente! Come nella versione MegaDrive si può giocare anche con uno story mode, affrontando tutta una serie di avversari. Attenzione, questo gioco provoca una profonda assuefazione!



Fagioli verdi? Il frigorifero della mensa della Sega deve essere guasto...

NOVITA' PSYGNOSIS!

"Niente di nuovo dal Fronte Occidentale", ma dal fronte Psygnosis le novità si sprecano. Andiamo con ordine. Innanzitutto cominciamo con *Castle Game*, un'avventura isometrica attraverso dei mondi sviluppati a tema. Sviluppato dalla I-Space. A poca distanza segue *Rescue*, un gioco in cui dovrete recuperare dei minatori rimasti intrappolati nelle miniere delle nove lune che circondano il vostro pianeta. Il passaggio tra le varie lune ricorda da vicino il metodo di volo utilizzato in *Starwing*. *Flink* è un'avventura a piattaforme programmata da uno degli sviluppatori che hanno realizzato *Lionheart* della Thalion. Tutti questi titoli per il vostro simpaticissimo Megadrive. *Super Dropzone* è la conversione per Snes del titolo che tutti ricorderanno, guai a voi se non sapete di cosa sto parlando, ma la grafica è stata addirittura migliorata e promette molto bene. Inoltre, anche se non abbiamo immagini da mostrare, il progetto di *Sensible Soccer* per Mega CD sta proseguendo spedito, anche se sembra

molto simile alla versione già uscita per Megadrive. That's all Folks!

STREET FIGHTER II: IL TORNEO!

Prego, leggere con molta attenzione. In Francia, a partire dal primo aprile, si svolgerà il torneo nazionale di *Street Fighter II*. Sponsorizzato dalla casa distributrice per la Francia dei prodotti Nintendo, la Bandai, e organizzato dalla Omium Concours, il torneo si svolgerà su tutte le piattaforme possibili: Super Nintendo, MegaDrive, Amiga, PC e versione arcade. I premi sono davvero succulenti: il vincitore di ciascuna categoria si "guzzera" un 3DO con tutti i giochi disponibili al momento, più la bellezza di circa 5 milioni di lire. Il vincitore intercategoria si aggiudicherà invece un viaggio per due persone della durata di 2 settimane in un qualsiasi Paese compreso tra quelli dove si svolgono i combattimenti in *Super Street Fighter II*, oltre a una sessantina di milioni di lire... Altri premi sono scooter, coin op di *SSF II*, flipper, computer, e altri premi in denaro decisamente consistenti. Se siete interessati a partecipare, provate a telefonare al numero 0033 1 39320500 e fatevi spiegare le modalità dell'iscrizione. Le finali si svolgeranno a Parigi l'ultimo week-end di maggio, e se riuscirete ad arrivarci, il viaggio sarà pagato dall'organizzatore. Quando Gig o Giochi Preziosi organizzeranno una competizione di questo tipo a casa loro, che poi sarebbe anche casa nostra?



GRIND STORMER

Era presente a Las Vegas, e ora possiamo anche mostrarvi una bella foto: *Grind Stormer* della Tengen promette di rinverdire sul MD i fasti di titoloni quali *Raiden* e *Tatsujin*. Uno sparattutto a scrolling verticale con tutte quelle cosucce che non possono assolutamente mancare in uno shoot'em-up di



Dovrete farvi installare un pollice bionico per sprigionare tutto il volume di fuoco del quale avrete bisogno per trionfare in *Grind Stormer*...

qualità (e cioè power up, mostri cataclismatici, colonna sonora rockeggiante e frustrazione incalzante). In più si può giocare anche in due contemporaneamente. Decisamente il gioco che fa per me...

STEP BY STEP

Eccoci alla rubrica nella quale vi aggiorniamo sullo stato di salute delle macchine da gioco prossime venture. Poca carne al fuoco questo mese: nessun comunicato ufficiale per quanto riguarda specifiche tecniche e software in dotazione con la macchina, ma qualche novità l'abbiamo scovata lo stesso... Vediamo un po', uno per uno, lo stato di avanzamento di ciascun progetto.

Cominciamo con il **Project Reality**: le voci che parlano di un lancio entro l'anno in corso, del sistema nella versione da sala, sono sempre più insistenti, e così anche quelle che confermano il lancio del sistema home entro ottobre '95. No news per quanto riguarda le specifiche tecniche. Parlando di software, si dice che Asaru Miyamoto stia lavorando ai prossimi *Mario* e *Zelda*, ma forse non gireranno sullo SNES (e nemmeno sul GameBoy...). Invece entro ottobre 1994 in Giappone giocheranno con il **Sega Saturn**. Quanto visto al CES di gennaio su un gigantesco video-wall è stato sufficiente per scaldare i cuori dei giocatori più freddi. La macchina è pressoché ultimata e così anche i primi due giochi, e l'hardware permetterà di giocare a repliche perfette di *Virtua Racing* e *Virtua Fighter* spaperanzati sulla poltrona di camera vostra. Il responsabile di questo miracolo sono i processori principali, due Hitachi SH-2 32 bit-RISC che corrono a 27 MHz. Per buona misura, altri 4 processori affiancano la coppia di mostri appena citata: video processore, DSP a 24 bit, un Hitachi SH-1, un 68EC000 e un immarcescibile 68000. Tutto questo permetterà di gestire la bellezza di 900.000 poligoni su schermo, di ottenere rotazioni e zoomate dei fondali, shading, morphing e texture mapping. La memoria RAM disponibile sarà complessivamente di 32 mbit, di cui 4 per il sonoro e 12 per la gestione del video. In più, come già anticipato, saranno presto disponibili un gioco con lo spinoso *Sono*, uno sparattutto fantastico, al 99% *Daytona* e un titolo di calcio! Quest'ultimo, visto a Las Vegas, è semplicemente impressionante a livello grafico, e se riescono a farlo anche giocabile, il Saturn avrà il titolo che lo trainerà verso il successo! Capitolo NEC: il progetto **FX** già *Tatsujin*, già *Iron Man*, è pressoché completato, e così anche la prima serie di dieci titoli (due platform, due shooter, due sportivi/guida, tre GdR e una sorpresa) che saranno disponibili in contemporanea al lancio della macchina, previsto in Giappone entro la fine dell'anno. A Las Vegas la Sony ha mostrato a porte chiuse un paio di demo del suo **PS-X**, e chi lo ha visto si sente di scommettere anche l'ultimo paio di calzini sul successo della macchina. Il primo gioco disponibile dovrebbe essere *Ridge Racer* della Namco, con titoli Capcom (mi domando con quale gioco...), Konami (forse uno shoot'em up della serie di *Gradius*, secondo alcuni addirittura una sorta di compilation) e Psygnosis.

MEGADRIEVE, 8 MBIT
TENGEN
SPARATUTTO
1/2 GIOCATORI
MAGGIO

FIRST QUEEN

SNES, 8 MBIT
CULTURE BRAIN
STRATEGIA/GDR
1 GIOCATORE
IMMINENTE



Guidate l'assalto dei vostri uomini lungo questa scalinata! Caricaaaaa!!!

Avete mai sognato di comandare un vero esercito? Con *First Queen* le vostre ambizioni militaresche più sfrenate divengono realtà! Impersonate il conte Richmond e capegiate le truppe del re Beleeze contro quelle dell'usurpatrice Kathrin. E quando dico esercito, intendo un'armata di ben 256 guerrieri, altro che gli smunti gruppetti di tre o cinque avventurieri di un normale GdR... Il gioco però non è solo strategia, dato che l'ambientazione fantastica e la presenza di personaggi dotati di poteri magici fanno ben sperare anche per gli appassionati delle avventure alla *Ultima*. Siete pronti a difendere il re da Kathrin?

NEWS ANTEPRIME

Volete la dimostrazione che i video giochi stanno muovendo interessi sempre più grandi? La regia delle scene filmate per la realizzazione del gioco *Double Switch*, ultimo film interattivo per il Mega CD, è stata affidata a Mary Lambert, che in passato ha diretto *Cimitero Vivente 1 e 2*, oltre a un paio di video di Madonna. Da notare che *Double Switch* utilizza la tecnica Cinepak che permette di ottenere sequenze in Full Motion Video in una finestra grafica di dimensioni maggiori di quella vista, ad esempio, in *Night Trap*.

Chi di voi ha giocato i titoli dell'Interplay per SNES (*The Lost Vikings*, *Rock'n'Roll Racing* e *Clay Fighter*) non può non aver apprezzato l'eccellente fattura del sonoro. Responsabile di cotanti risultati è il sistema ARDI (Advanced Realtime Dynamic Interplay) che permette di collegare, tramite interfaccia MIDI, sintetizzatori professionali direttamente allo SNES. In questo modo, le musiche composte sulla tastiera sono immesse diritte diritte nello SNES, con risultati ottimi e un cospicuo risparmio di memoria. Che genialoidi...

Ancora piattaforme Sega, stavolta Master System. È in arrivo una splendida conversione di uno dei migliori picchiaduro mai uscito sul MegaDrive: *Streets of Rage II*. Lo spettacoloso titolo, che ha purtroppo perso la possibilità di giocare in due, promette meraviglie e, graficamente, è molto vicino al fratello maggiore. Se cercate materiale decente per il vostro 8-bit Sega, beh, l'avete trovato...

Sapete cosa si ottiene incrociando l'azione preistorico-piattaformica di *Chuck Rock* con una simulazione rallyistica? *Chuck Rally*, ecco cosa! Proprio questo dovrebbe essere il titolo del prossimo gioco della Core Design. Disponibile per Mega CD e, probabilmente, anche per MegaDrive. La trama di gioco è tremendamente originale: arrivare al traguardo prima della concorrenza. Come in *Road Rash*, potrete fare del male ai corridori avversari, ma attenzione ai vari dinosauri che incontrerete sul percorso. Ignota la data di uscita, ma appena ne sapremo di più ve lo comunicheremo.

E *Star Trek* sbarca anche sul MegaDrive! Dalla Sega, arriva *Star Trek: The Next Generation*, un miscuglio di azione arcade e strategia nel rispetto della tradizione della famosa serie televisiva. Viaggerete per galassie lontane, esplorerete mondi sconosciuti e incontrerete razze aliene. Ecumenico, radicale e appassionante. Tra breve sul vostro MD.

Ecco due belle novità per i possessori di Mega CD appassionati di giochi in qualche modo imparentati con il mondo dei manga e degli OAV (anime distribuiti per il mercato delle videocassette). La prima è l'ormai prossima uscita di *Cyborg 009*, gioco d'azione a scorrimento orizzontale molto bello graficamente, anche se non sembra utilizzare al meglio le possibilità di rotazione e

NEWS ANTEPRIME

zoom del Mega CD. Dalla Telenet, entro l'estate. La seconda novità è (scusate la ripetizione) la seconda puntata di uno dei più migliori GdR mai usciti, *Lunar 2: Eternal Blue*. Curata dalla Game Arts, la nuova avventura dovrebbe arrivare sugli scaffali giapponesi entro la fine di maggio.

Siete un po' perplessi per come stanno andando le cose per il 3DO? Avete follemente ascoltato le invitanti e suadenti parole di Trip Hawkins e avete acquistato la macchina appena uscita, ma ora non ne potete più di *Mad Dog Mc Cree*? Fear no more: entro pochi mesi in Giappone usciranno ben 17 titoli per la denutrita creaturina del signor Hawkins e, tra un GdR e un *Ma-Jong* ci sarà pure qualche bel gioco d'azione. E voi, come Hawkins, sapete bene come lavorino i giapponesi.

Ragazzi, oggi interroghiamo. Vieni Dupont, sentiamo se hai studiato: dimmi le caratteristiche del chip SFX 2 della Nintendo. Come sarebbe a dire Bohl 2, ti metto! Apecar, rispondimi tu: velocità di 21,477 MHz, possibilità di gestire fino a 10.000 poligoni al secondo oppure fino a 32.000 triangoli che formano figure geometriche complesse. In più il processore può funzionare a 4, 16 e 256 colori, con una velocità di aggiornamento dello schermo di circa 15 frame per secondo. 'Auzz quant'è bravo 'sto Apecar...

Se avete i soldi che vi escono dalle orecchie, potreste già aver preso in considerazione l'acquisto della più costosa base da gioco in commercio attualmente, il Laser Active della Pioneer. Certo, non si può dire che il software per questa macchina sia abbondante o particolarmente divertente, ma le cose stanno cambiando anche in questo senso. Infatti sono in arrivo due giochi abbastanza interessanti, *I Will: The Story of London* e *Manhattan Requiem*. In *I Will* ecc. sarete trasportati nella nebbiosa Londra per un giro turistico che potrebbe riservarvi qualche sorpresa, come misteri da risolvere e persone scomparse da ritrovare. L'altro titolo, invece, è ambientato a Manhattan (ma vahl!), e vi vede coinvolti nella caccia a uno spietato killer. Scene animate a tutto schermo e attori che recitano nel gioco aumentano il grado di realismo. Forse potremmo anche recensirli, chissà...

Sapete perché la prossima console Sega si chiamerà Saturn? Perché i maestri del marketing hanno fatto un parallelo tra il nostro sistema solare e la produzione Sega. E così Saturno è il sesto pianeta di questa galassia e la nuova console è il sesto pezzo di hardware sfornato dalla casa di Sonic. Non ci credete? Fate un po' i conti e lo scoprirete: SG 1000, Master System, MegaDrive, Mega CD, Game Gear e, come volevasi dimostrare, Saturn.



Manhattan Requiem per il Pioneer Laser Active



Arriba arriba! Andale andale! Un altro ratto si insinua sul vostro SNES!

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

La Sunsoft sembra essere stata morsa da una tarantola: non riesce a star ferma un attimo! Dopo quanto sussurratovi nelle colonne laterali, ecco che torna con un altro titolo più intrigante di una cena con Giuliano Ferrara. Superman, l'Uomo d'Acciaio, sta per volare fin dentro i vostri SNES in un'avventura che si preannuncia radicale. La grafica, la vedete nella foto, sembra presa pari pari da un fumetto del tizio in tutina blu e mantello rosso, e non sarà certo l'azione a mancare... Siete preoccupati per la giocabilità? Fratelli, preghiera e digiuno vi saranno d'aiuto per ottenere la grazia richiesta. Quindi, pregate, digiunate e sperate che i vostri desideri vengano esauditi dai programmatori...

SNES, 16 MBIT
SUNSOFT
AZIONE
1 GIOCATORE
GIUGNO



Non fate arrabbiare il tizio in rosso-blu, oppure saranno cavolacci vostri...

SPEEDY GONZALES

SNES, 16 MBIT
SUNSOFT
AZIONE/PLATFORM
1 GIOCATORE
GIUGNO

Sempre Sunsoft, sempre azione, sempre con una grafica troppo bella! Dopo Road Runner, Bugs Bunny, Taz e Daffy Duck arriva a velocità supersonica Speedy Gonzales. Dopo Mickey Mouse, ecco un altro sorcio che preferisce il vostro

SNES alle fogne e alle discariche a loro più congeniali: se la cosa non vi va a genio, non perdetevi tempo a chiamare i derattizzatori, basta non comprare il gioco. Del quale, comunque, poco o

niente si sa, se non che dovrebbe essere un platform davvero positivo. Beccatevi la bella foto e... a proposito, sapete cosa hanno fatto dire a Speedy al momento dello scatto? Cheese... Che Dio me la perdoni.

RANMA SUPER FINAL BATTLE

I beoti tornano a picchiarsi come tamburi! Riecco i personaggi di Ranma, con tanto di panda, sui vostri schermi con una voglia di farsi e farvi del male. Grafica umoristico-fumettosa estremamente dettagliata, giocabilità ottima e sonoro di uguale livello. Stavolta i personaggi sono ben 14, tutti selezionabili, e le sedi dei combattimenti sono sparse un po' ovunque per il mondo: in Italia si combatte davanti alla fontana di Trevi! Sono previsti gli ormai classici modi di gioco Story, Battle e Tournament. Se vi sono piaciuti i precedenti, vi piacerà anche questo.

SNES, 16 MBIT
NCS
PICCHIADURO
1/2 GIOCATORI
GIUGNO

FEDA

SNES, 16 MBIT
YANOMAN
GDR
1 GIOCATORE
MAGGIO

Continua la sfilata della collezione GdR SNES per la stagione 1994. Questo è il modello Feda, disegnato dalla Yanoman, sulla falsariga del bellissimo *Shining Force* per MD. La grafica è di ottima qualità e la giocabilità eccellente, ma quello che sembra essere davvero fuori dal comune è la possibilità di giocare ben nove avventure differenti, con nove finali da vedere, a seconda delle scelte fatte durante lo svolgimento dell'avventura. Ecco un buon modo di prolungare la longevità!



Fuori dal mio orto brutti zozzoni della malora! Mi rovinare il raccolto di verza al pistacchio!

LA FIERA DEL BIANCO

Dal 10 al 13 aprile si terrà a Londra il tradizionale ECTS (European Computer Trade Show) primaverile. Tutte le novità, che ci terranno piacevolmente impegnati nei mesi a venire, troveranno il loro spazio in quella che può essere tranquillamente ritenuta la fiera ufficiale dei videogiochi in Europa. Keep tuned to Know more!



Ranma Super Final Battle, ovvero come picchiarsi ed essere contenti.



Ragazzi, non lasciate il gas acceso. Vedete poi che razza di disgrazie...

AX 101

Dopo tanti titoli controversi, perché impressionanti da vedere ma tiepidi da giocare, il Mega CD comincia a fare un po' più sul serio! Ecco AX 101, sparattutto in soggettiva della Sega che promette mari, monti e anche qualcosa in più. Al comando dell'unità da battaglia denominata appunto

AX 101, dovrete respingere i perfidi alieni che hanno invaso la Terra allo scopo di lobotomizzare i game designer che non riescono a trovare una trama più interessante per i loro giochini. La realizzazione grafica sembra abbastanza sconvolgente e il sonoro non dovrebbe essere da meno. Aggiungete un'ambientazione alla "Blade Runner" e potremmo avere uno tra i migliori giochi per il Mega CD.



AX 101 ha un bel po' di sequenze introductive molto belle...

MEGA CD
SEGA
SPARATUTTO
1 GIOCATORE
MAGGIO

NEWS ANTEPRIME



EA Soccer per 3DO

Ecco una notizia che manderà in fibrillazione irreversibile i muscoli cardiaci dei lettori appassionati di calcio. Sapete cosa sta per uscire per il caro (in tutti i sensi) 3DO? Un piccolo giochino di calcio, uno di quelli che passano del tutto inosservati. Il suo nome? Uhm, aspettate un attimino, ora non ricordo bene, ma mi sembra che si intitoli Electronic Arts Soccer, se non mi sbaglio. E se non ci credete, ecco la foto. A proposito, Ape-car, checcai un milione e mezzo da prestammi?



Kasumi Ninja: dall'Atari con furore!

Dulcis in fundo, come dicevano gli antichi e quelli che mettono molto zucchero nel caffè: slurpatevi questa immagine di Kasumi

Ninja per il Jaguar e cominciate pure a sognare. Mosse segrete tanto spettacolari e sanguinarie che i lottatori di Mortal Kombat, al confronto, si suicideranno per la vergogna, spettacolosi fondali animati e incredibile fluidità dei movimenti fanno di questo gioco uno dei più accreditati rivali per strappare a Street Fighter il la poltrona di picchiaduro del secolo.

ED ORA UN VELOCE GIRO DEI CAMPI...



Slam Masters SNES

Qui Capcom, il risultato è immutato, ma la squadra di casa si prepara a mandare in campo Slam Masters, versione SNES, reduce da una splendida stagione in sala giochi. È in splendida forma, con grafica e sonoro al top della condizione, e la giocabilità non dovrebbe essere da meno.

A voi Electro Brain...

Grazie, qui Electro Brain: solo per confermarvi che Citadel, del quale vi ho accennato nell'ultimo collegamento, è stato riscontrato positivo al controllo SFX. Non si

riusciva a capire da dove potessero saltar fuori prestazioni grafiche di simile livello, e quindi si è proceduto a un'analisi della cartuccia SNES. Il risultato è che un chippuccio aggiuntivo dopo Citadel, gioco su robot trasformabili, e rende le sue caratteristiche davvero impressionanti. Maggiori particolari in futuro. A te JVC.

Ringrazio il collega e vi informo che la JVC sta portandosi in attacco con Jaguar XJ 220 SNES. È velocissimo, supera gli avversari con una grafica molto curata e colorata e, come già accaduto quando giocava per il Mega CD, la sua estrema giocabilità lo rende un compagno di squadra davvero appetibile... Scusa JVC, qui Interplay! Doppio vantaggio della squadra di casa con reti di Blackthorne e Clay Fighter II! Il primo raggiunto con un gioco d'azione splendida graficamente e tutta da gustare, sul genere di quelle che hanno reso famoso un certo Shinobi. Clay Fighter II ha insaccato sfruttando una grafica eccellente, un'ottima giocabilità e la simpatia che aveva reso celebre il suo predecessore. Da notare il fatto che entrambi giocheranno la prossima stagione sullo SNES. Restituisco la linea alla JVC...



Citadel per SNES: ancora un gioco SFX!

Grazie, ma avevo terminato, quindi la cedo alla LNJ. Alla LNJ sta muovendosi molto bene Spider-Man And Venom: Maximum Carnage. L'azione svolta è velocissima e lo stile grafico è spettacolare: anche questo prossimo acquisto dello SNES dovrebbe fare faville. A voi studio...

A MAGGIO CAMBIANO LE REGOLE

La European Leisure Software Publishers Association (ELSPA) introdurrà a partire dal Primo Maggio un sistema di valutazione dei giochi. Il sistema consiste semplicemente nell'applicazione sulla confezione del gioco di un'etichetta sulla quale saranno indicate le diverse categorie di età alle quali il gioco è consigliato: una V verde vuole dire che il gioco è indicato per la fascia d'età sulla quale è apposta, mentre una X rossa indica che il gioco non si addice a quella particolare fetta di pubblico. Le fasce d'età previste sono 4: 0-10 anni, 11-14 anni, 15-17 anni e da 18 anni in su. Ma questo sistema di rating non prevede l'intervento di un organismo governativo per la determinazione delle caratteristiche che ciascun gioco deve possedere per non essere "vietato" a ciascuna fascia d'età, e l'indicazione dell'audience consigliata viene fatta dal produttore stesso, senza controlli esterni. Basterà a calmare l'onda moralista che incombe sui nostri amati videogames? Ne dubitiamo, anche perché in America una recente riunione della Software Producers Association ha proposto una regolamentazione analoga per tutto il software "giocosco", con la differenza che il tutto dovrebbe essere posto sotto controllo governativo. E c'è di più: i senatori Lieberman e Kohl hanno "suggerito" alle software house di sbrigarsi a regolarsi da sole, prima che ci pensi il governo con una bella legge fatta apposta da una commissione di esperti.

NEWS ANTEPRIME



Il teschio volante alle spalle di Yaiba non promette nulla di buono.

In diretta dal Parco di Jellystone l'intramontabile, l'immercescibile, l'inoesidabile Yogi. Già annunciato qualche mese fa su queste stesse pagine, il gioco dell'orso più affamato della terra arriverà sulle vostre console il mese prossimo. Preparatevi a fare una scorpacciata di cestini della merenda!



Dall'Imagineer, Yogi the Bear

L'Electronic Arts ha deciso di tagliare la testa al toro. Trovando difficile un accordo con la Nintendo, la software house americana ha deciso di affidarsi alla Ocean per quel che riguarda la distribuzione e la commercializzazione dei suoi titoli relativi al SNES. L'accordo è valido per l'Europa e l'Australia, e la prima uscita dovrebbe essere, e c'era d'aspettarcelo, FIFA Soccer. Forse il ritardo dell'uscita del gioco, annunciato qualche pagina fa, rientrerà in termini più decenti. Altri titoli che rientrano in questo accordo sono: Michael Jordan, Mario Andretti's Indy Car Racing, NBA Showtime, Synadicate, NHL Hockey '95 e Mutant League Hockey.

Il 3DO, in occasione del suo lancio ufficiale in Inghilterra, subirà dei ritocchi per quel che riguarda il prezzo al pubblico. Già si parlava di un'eventuale riduzione per quel che riguardava il mercato americano, probabilmente indotto dallo scarso suc-

YAIBA

SNES, 16 MBIT
BANPRESTO
AZIONE/GDR
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Questo mese siete costretti a sorbirvi una megaquantità assurda di GdR d'azione, ma cosa ci posso fare se in Giappone hanno deciso di pubblicare in contemporanea, o quasi, decine di giochi di questo genere? Comunque, Yaiba dovrebbe essere tra i più interessanti, dato che il protagonista fuoriesce

diritto diritto da un manga e da una serie animata, e che l'azione di gioco sembra ricalcare da vicino quella dell'ottimo *Alcahest*, recensito proprio questo mese. In attesa di una prossima recensione, accontentatevi di sapere che ci sono decine di oggetti, armature, spade, mostri, magie e tutte quelle cosette che servono per fare un GdR così come la farina serve per fare il pane con le olive.

KEEPER

Allora, c'è un recinto e ci sono dei quadratini di diverso colore da far combaciare perché scompaiano. Che cos'è? Un puzzle game, ma bravi, siete preparatissimi oggi...



La grafica è coloratissima, e il gioco è carinissimo, e noi siamo simpaticissimi, e voi siete bellissimi...

SNES, 8 MBIT
DATAM POLYSTAR
PUZZLE
1/2 GIOCATORI
IMMINENTE

Spostate i pezzi all'interno dello schermo per farne combaciare almeno tre di diverso colore e farli sparire dalla circolazione. Certo, di puzzle game in giro ce ne sono davvero tanti, ma se questo qui è buono, sicuramente lo spazio per lui non mancherà.

TROLLS

Il gioco richiama i piccoli Troll porta fortuna tanto in voga nei paesi scandinavi. Questi piccoli animaletti, frutto della fantasia popolare, dovranno vedersela contro i



I piccoli Troll all'attacco dello Snes!

SNES
GAMETEK
PIATTAFORME
1/2 GIOCATORE
APRILE/MAGGIO

quattro elementali del Fuoco, dell'Aria, della Terra e dell'Acqua per riportare la pace nella loro piccola isola. Tutto si risolve in uno dei più classici giochi a piattaforme che abbiamo già visto e rivisto, ma forse questa volta c'è qualcosina in più. Keep the Faith!

ECCONE UN'ALTRO...

Ecco un altro tizio che arriva e dice "Salve, sono mister X e vi porto la console del futuro". Se poi il Mr. X in questione è Wyn Hooloway, colui che per un anno e mezzo ha rubato spazio sulle riviste europee di tutto il mondo con il suo Konix Multi System, beh, bisogna proprio essere molto buoni per dargli ascolto. Questa volta, però, il signor Hooloway sembra fare davvero sul serio. Ha fondato una compagnia, la MSU, con la quale, e con l'aiuto di una impresa taiwanese, ha pressoché completato lo sviluppo di un sistema multimediale. Il sistema, che si

chiama TXE Multi System, fungerà da lettore CD, CD+G, Karaoke e sarà MPEG compatibile, tramite cartuccia apposita. Ah, dimenticavo: sarà anche una console da gioco, altrimenti questa notizia non l'avreste letta su questa rivista. Al momento, le uniche specifiche tecniche che possiamo fornirvi riguardano la CPU principale (un 386 da 25 MHz con Slip Stream RISC da 32 bit) e un chip custom da 32 bit per la grafica. I colori dovrebbero essere appena 65.536, una miseria se paragonati ai numeri di Sony, Sega, 3DO, Jaguar e compagnia bella, ma il fatto che al momento dell'uscita dovrebbero essere disponibili già otto titoli depone a favore del nascituro. I titoli? Cito solo *Team Suzuki*, conversione di un vecchio, ma splendido, titolo Amiga, e lo spettacolare sparatutto *Interior*. Mah, chi vivrà vedrà...

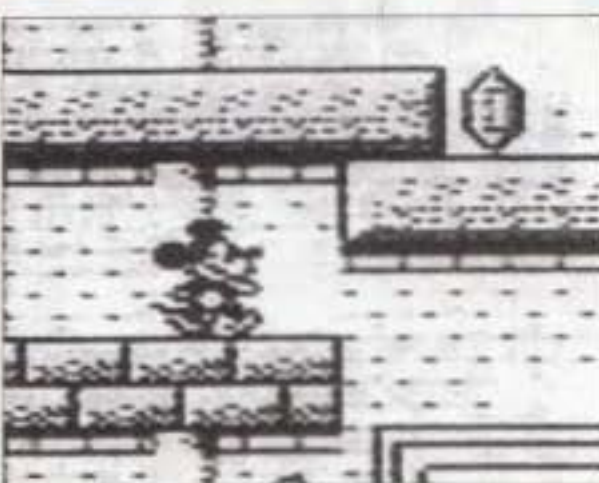


Il prezzo troppo elevato pregiudica il successo del 3DO?



MICKEY MOUSE 5

	GAME BOY, 2 MBIT
	DISNEY
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	IMMINENTE



Il sorcio ghignante ritorna sul GB.

"Calimero" Game Boy sembra non averne mai abbastanza! Stiamo parlando di platform game, naturalmente... L'ultimo arrivato è il quinto episodio delle avventure di Topolino, anche questa volta impegnato in una ricerca attraverso livelli intricati e pericolosi. Non sappiamo ancora chi sia il disperso, mentre possiamo anticiparvi che Paperino, Minnie e altri esponenti della gang del sorcio faranno la loro comparsa. Gli episodi precedenti non erano assolutamente malvagi, quindi potrete tranquillamente gettare un'occhiata su questo qui, sempre se cerciate un altro gioco a piattaforme.

BARNEY & FRIENDS

Chi ha ordinato un gioco carino, non violento, pieno di creaturine simpatiche e assolutamente inoffensive? Come sarebbe a dire nessuno! Ma come, siete ancora dietro a quei giocacci dove si trituran ossa e si sparano laserate così come si lanciano coriandoli a carnevale! Dedicatevi invece alla ricerca di tanti piccoli, vispi, cari bambinetti che si sono smarriti. E chi sarete mai per andare in soccorso dei cari frugoletti, Mary Poppins o il Mago Zurlì? Nossignori, siete un dinosauro viola con una pancia grossa e l'espressione beatamente beota. Comunque, il gioco potrebbe essere molto più intrippante di quanto le vostre menti offuscate da picchiaduro e sparattutto possano mai immaginare, quindi non battezzatelo prima di saperne qualcosa di più.

	MEGADRIVE, 8 MBIT
	SEGA
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	MAGGIO



Ehi stupido panzone viola, smettiti di abbracciarmi o ti spezzo la coda!

DRIFT KING HIGH BATTLE '94

	SNES, 12 MBIT
	BULLET PROOF
	GUIDA
	1/2 GIOCATORI
	IMMINENTE



Drift King per SNES. Sembra davvero niente male!

La Bullet Proof Software pubblicherà una simulazione rallystica con i fiocchi e i controfiocchi! *Drift King*, questo il suo nome, sarà il gioco di guida definitivo, almeno secondo i programmatori, che forse dimenticano l'ormai prossima uscita di giocucci squallidini quali *Virtua Racing* e *FX Trax*... Comunque la presenza di un chip DSP e di una batteria tampone per salvare la partita in corso e riprenderla successivamente, nonché la possibilità di giocare in due, oltre alla grafica di tutto rispetto fanno di questo gioco uno di quelli a cui guardare con fiducia. Tanto se è brutto non lo compriamo! Ve ne riparleremo, potete scommetterci...

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

	SUPER NES, 16 MBIT
	SPECTRUM HOLOBYTE
	AZIONE/STRATEGIA
	1 GIOCATORE
	IMMINENTE

I possessori di SNES appassionati di Star Trek saranno lieti di apprendere che è in arrivo per la loro console il gioco che propone le avventure dei loro idoli televisivi: *Star Trek: The Next Generation*. Al comando dell'Enterprise dovete gironzolare per le galassie e contattare amichevolmente, quando è possibile, o fronteggiare con la forza, quando è necessario, le numerose razze aliene che incontrerete. Azione, strategia e tanta riflessione fanno di questa cartuccia un vero must per tutti gli Star Trekkers. Presto, anzi prestissimo, sui vostri monitor.

SPACE ACE

Ancora una conversione di uno dei laser games che oltre dieci anni fa rivoluzionò, anche se solo per poco tempo, il mondo dei videogiochi. Guidate Dexter al salvataggio della sua splendida ragazza rapita dal malvagio Borf. Infante Ray, sequenze di guida sulle astro-moto e tutti gli schermi dell'originale da casa sono stati trasferiti su un dischetto per il vostro Mega CD. Se vi piace muovere il joypad ogni 50-60 secondi e, nel frattempo, guardare delle belle sequenze animate, questo è il gioco che fa per voi. Speriamo solo che non sia uguale al "flop" per SNES.

	MEGA CD
	READYSOFT
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	IMMINENTE



Dexter all'interno della sua utilitaria. Il biondo eroe si dispera perché non ha rinnovato l'assicurazione...

NEWS ANTEPRIME



Star Trek. Evitate i droidi e cercate di sbrigarvi con quel terminale se non volete perdervi la finale di coppa in TV.

cesso di vendite. Il prezzo inglese del 3DO dovrebbe essere di 499 sterline, in base alla ormai tradizionale equazione - niente affatto matematica - che trasforma il prezzo in dollari nell'equivalente prezzo in sterline (il nuovo prezzo della macchina della Panasonic in America sarà infatti di 499 dollari). Misteri delle menti che curano la parte commerciale di questo magico mondo.

La Codemasters si prepara a lanciare una cartuccia che risolverà i problemi causati dai sistemi per quattro giocatori non compatibili tra loro. Tramite la J-Card, infatti, tutti i problemi saranno risolti, poiché l'adattatore per quattro giocatori è installato nella cartuccia. Due joypad vengono collegati alle normali uscite della console, mentre gli altri due vengono inseriti nella cartuccia. Il primo gioco a utilizzare questo



La J-Card della Codemasters risolverà molti problemi!

intelligente metodo di "add-player" sarà *Tennis All Stars*, ma non c'è dubbio che saranno molti i titoli che lo seguiranno.

Il mese scorso vi abbiamo parlato di *Val d'Isere Championship*, il gioco di sci della Loriciel. La casa francese, non avendo raggiunto nessun accordo con gli importatori italiani non distribuirà direttamente il gioco nel nostro paese, ma, tramite l'importazione parallela dovrebbe essere nei negozi mentre state leggendo queste righe. PS: lo stesso gioco è distribuito in America con il nome di *Winter Extreme*.

MEGABOY



GAME BOY

Noleggio e Vendita Video Giochi

Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA



ITALIA



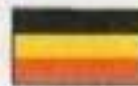
U.S.A.



JAPAN



U. K.



GERMANY



SEGA
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

...consoliamoci:

MEGADRIVE II - EUROPEO + 2 JOYPAD	239.900
MEGADRIVE II - EUROPEO + COSMIC SPACE HEAD	246.000
GAMEBOY + GIOCO	119.900
GAMEBOY + SUPERMARIO LAND II	129.900
SUPER NINTENDO 'GIG' PAL	249.900
SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + F-ZERO	289.900
SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + SUPERMARIO WORLD	289.900
SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + STARWING FX	295.000
SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + SUPERMARIO ALL-STAR	315.000
SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + STREET FIGHTER II	329.900
BARCODE BATTLER + 32 SCHEDE	39.900
AMIGA CD 32 4 GIOCHI	630.000
ADATTATORE PER MEGADRIVE USA-JAP-EURO	13.900
ADATTATORE PER MEGADRIVE 'MEGAKEY' (UNIVERSALE)	38.000
(PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE MD)	
ADATTATORE MEGAKEY 2 PER GIOCHI USA PROTETTI	29.900
CASCO REALTA' VIRTUALE (DISPONIBILE PER MD-SNES)	439.900
JOYPAD PER MEGADRIVE: 6 TASTI + LEVETTA + AUTO	34.000
JOYPAD PER MEGADRIVE: 3 TASTI + LEVETTA + AUTO	24.000
ADATTATORE PER SUPERNINTENDO UNIVERSALE	35.000
(PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE SN)	
ADATTATORE USA/JAP	9.000
JOYPAD SUPERNINTENDO 'GIG' ORIGINALE PAL	34.000
JOYPAD SUPERNINTENDO CON AUTO, ECC...	24.000
MOUSE PER SUPERNES	59.000

CORRIAMO A
VEDERE LE
SUPER
OFFERTE!



Gameboy offertissime:

ADVENTURE ISLAND	28.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	28.000
BARBIE	28.000
BEST OF THE BEST	28.000
BUBBLE GHOST	28.000
BUGS BUNNY	28.000
DARKWING DUCK	28.000
IN YOUR FACE	28.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	28.000
KIRBY'S PINBALL LAND	28.000
KUNGI FU MASTER	28.000
LEMMINGS	28.000
LOONEY TUNES	28.000
MARIO & YOSHI	28.000
POPEYE II	28.000
SNOOPY THE MAGIC SHOW	28.000
FLINTSTONES	29.900
GARFIELD	29.900
MIKEY MOUSE	29.900
SPEEDY GONZALES	29.900
SUPER JAMES POND II	29.900
TALESPIR	29.900
TINY TOON	29.900
TITUS THE FOX	29.900
TOM AND JERRY	29.900
FELIX THE CAT	39.900
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	39.900
GOAL	39.900
MIKEY MOUSE DANGEROUS CHASE	39.900
MUHAMMAD ALI BOXING	39.900
ROBIN HODG	39.900
JURASSIC PARK	45.000
MORTAL KOMBAT	45.000
RACING FIGHTER	45.000
SUPER MARIO LAND II	45.000
TURTLES RADICAL (NINJA TURTLES III)	45.000
BATMAN THE ANIMATED SERIES (BATMAN II)	59.900
BUSTER BROTHERS (PANG)	59.900
TINY TOON II	59.900
TOM AND JERRY II: FRANTIC ANTICS	59.900
MEGAMAN IV	69.900
SUPERMARIO LAND 3 (MARIO & WARIO)	69.900
TETRIS II	69.900
WINTER OLYMPICS	69.900

Game Gear offertissime:

ALIEN III	29.900
AN BATTLER	29.900
HALLEY WARS	29.900
SPACE HARRIER	29.900
WIMBLEDON TENNIS	29.900
ADAMS FAMILY	39.900
BATMAN RETURN	39.900
CHESMASTER	39.900
COSMIC SPACE HEAD	39.900
CRYSTAL WARRIOR	39.900
GEAR WORKS	39.900
PRINCE OF PERSIA	39.900
ROBOCOP III	39.900
TERMINATOR	39.900
GREENOOG	45.000
JURASSIC PARK	45.000
TOM & JERRY	45.000
STREET FIGHTER II	48.000
FANTASTIC DIZZY	49.900
HOOK	49.900
SUPER DEMON	49.900
SUPERMAN	49.900
AGASSI TENNIS	59.900
LAND OF ILLUSION	59.900
SIMPSON'S BART VS THE WORLD	59.900
STRIDER RETURN	59.900
WONDERBOY	59.900
BART VS RADIOACTIVE MAN	65.000
CHUCK ROCK II	65.000
DESERT STRIKE	65.000
DOUBLE DRAGON	65.000
DRACULA	65.000
RICKIOW BOWE BOXING	65.000
SENSIBLE SOCCER	65.000
ZOO	69.900
COOL SPOT	69.900
MICK & MACH GLOBAL GLADIATOR	69.900
MORTAL KOMBAT	69.900
ROBOCOP (JAMES POND II)	69.900
ASTERIX	75.000
DONALD DUCK II	75.000
FORMULA 1 (DOMARK)	75.000
RED & STIMPY	75.000
ROAD RUNNER DESERT SPEEDTRAP	75.000
SONIC CHAOS (SONIC III)	75.000
STAR WARS	75.000
WINTER OLYMPICS	75.000
WONDERBOY II	75.000
WORLD CUP SOCCER	75.000
NBA JAM	79.900
ROAD RUSH	79.900
X-MEN	79.900

Tutti i titoli in
offerta sono
originali!!!!



Supernintendo offertissime:

ACROBAT MISSION	JAP.	29.900	OUT OF LUNCH - PAL	EURO	79.900
BATTLE CLASH (SOLO PER SUPERSCOPE)	USA	29.900	RUN SABER	USA	79.900
K.O. BOXING	USA	29.900	SUPER BOWLING	USA	79.900
KING OF RALLY	JAP.	29.900	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	JAP.	85.000
SUPER BATTLE TANK	JAP.	29.900	MYSTICAL NINJA (GOODMAN)	USA	85.000
POWER ATHLETE	JAP.	39.900	ROCKY RODENT	JAP.	85.000
SUPER CONFLICT	USA	39.900	COOL SPOT - PAL	EURO	95.000
SUPER MARIO WORLD	JAP.	39.900	PLAYER MANAGER - PAL	EURO	95.000
WARP SPEED	USA	39.900	TIME SLIP - PAL	EURO	95.000
SUPER SCOPE + 6 GIOCHI - PAL	EURO	39.900	WWF ROYAL RUMBLE - PAL	EURO	95.000
F-ZERO - PAL	EURO	45.000	SENGOKU	JAP.	109.900
SUPER MARIO WORLD - PAL	EURO	45.000	BEST OF THE BEST - PAL	EURO	115.000
FAMILY DOG	USA	48.000	DAFFY DUCK THE MARVIN MISSION	USA	115.000
FLYING HERO	JAP.	48.000	DENNIS THE MENACE	USA	115.000
GUNDAM F-91	JAP.	48.000	WIZARD OF OZ	USA	115.000
K.O. BOXING - PAL	EURO	48.000	BETHOVEN	USA	119.900
KICK OFF - PAL	EURO	48.000	PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	USA	119.900
STAR WINGS - PAL	EURO	48.000	SENSIBLE SOCCER - PAL	EURO	119.900
SUPER NINJA BOY	USA	48.000	FLASHBACK - PAL	EURO	125.000
SPIDERMAN & X-MEN - PAL	EURO	58.000	MORTAL KOMBAT - PAL	EURO	125.000
SUPER ADVENTURE ISLAND - PAL	EURO	58.000	WORLD HORSE'S	JAP.	125.000
SUPER ALESTE - PAL	EURO	58.000	LAWYERMAN MAN (IL TAGLIA ERBE)	USA	129.900
SUPER TENNIS - PAL	EURO	58.000	LESTER THE UNLIKELY	USA	129.900
WWF SUPER WRESTLEMANIA - PAL	EURO	58.000	MORTAL KOMBAT	USA	129.900
ADAMS FAMILY II - PAL	EURO	59.900	MR. NUTS - PAL	EURO	129.900
ALIEN III - PAL	EURO	59.900	WINTER OLYMPICS - PAL	EURO	129.900
BATTLETOADS II - PAL	EURO	59.900	YOUNG MERLIN - PAL	EURO	129.900
BURBY THE BOBCAT - PAL	EURO	59.900	MIKEY MOUSE ULTIMATE CHALLENGE	USA	129.900
CONGO'S CAPER - PAL	EURO	59.900	NBA JAM PAL	EURO	129.900
FINAL FIGHT II - PAL	EURO	59.900	STRIKER SOCCER PAL	EURO	129.900
GOOF TROOP - PAL	EURO	59.900	SUNSET RIDERS	USA	135.000
MECH WARRIOR - PAL	EURO	59.900	TERMINATOR II JUDGEMENT DAY	USA	135.000
SUPER CASTLEMANIA VI - PAL	EURO	59.900	TERMINATOR II JUDGEMENT DAY PAL	EURO	135.000
SUPER CUP SOCCER	JAP.	59.900	ALADDIN	USA	139.900
SUPER JAMES POND - PAL	EURO	59.900	BIG METAL "PAL"	EURO	139.900
THE BLUES BROTHERS - PAL	EURO	59.900	FINAL STRETCH	JAP.	139.900
TINY TOONS - PAL	EURO	59.900	ROCK'N'ROLL RACING	USA	139.900
LETHAL WEAPON - PAL	EURO	59.900	SUPER R-TYPE III	JAP.	139.900
SUPER CONFLICT - PAL	EURO	59.900	ZOO	USA	139.900
CASTLEMANIA IV	USA	69.900	INSPECTOR GADGET	USA	145.000
CONGO CAPER (JOE AND MAC II)	USA	69.900	JURASSIC PARK PAL	EURO	145.000
FIRST SAMURAI - PAL	EURO	69.900	LAWYERMAN MAN (IL TAGLIAERBE) PAL	EURO	145.000
JIMMY CONNORS TENNIS - PAL	EURO	69.900	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	USA	145.000
JOE AND MAC - PAL	EURO	69.900	ALADDIN - PAL	EURO	149.900
MUTANT FIGHTERS - DEATH BRIDE	JAP.	69.900	ART OF FIGHTING	JAP.	149.900
ROBOCOP III - PAL	EURO	69.900	BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	USA	149.900
TRODGLER - PAL	EURO	69.900	JIM POWER LOST DIMENSION	USA	149.900
BURBY THE BOBCAT	USA	75.000	MEGAMAN X	USA	149.900
CYBERNATOR (VALKEN)	USA	75.000	STREET FIGHTER II TURBO - PAL	EURO	149.900
FATAL FURY	USA	75.000	TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	USA	149.900
KENDO RACE	USA	75.000	RUSHING BEAT III	JAP.	159.900
MECH WARRIOR	USA	75.000	SUPER CUP SOCCER II	JAP.	159.900
SUPER PUTTY - PAL	EURO	75.000	FATAL FURY II (24 MEGA)	JAP.	189.900
TRODGLERS	USA	75.000	LETHAL ENFORCER - PISTOLA	USA	189.900

Megadrive offertissime:

Art Alive	EURO	29.900	Burby The Bobcat	EURO	85.000	Puzzasy	EURO	115.000
NBA All-Star Challenge	USA	29.900	Rolling Thunder III	EURO	85.000	Race Drivin'	USA	115.000
Out Run 2019	USA	29.900	Super Kick-Off	EURO	85.000	Robocop III	EURO	115.000
Unl (Legend Of Fantasm Soldier)	JAP.	29.900	Tiny Toon	EURO	85.000	Terminator II - Judgement Day	EURO	115.000
Warp Speed	USA	29.900	Wayne's World	USA	85.000	Win'n'Liz	EURO	115.000
Blaster Master II	USA	39.900	Cool Spot	USA	89.900	Zoo	EURO	115.000
Castel Of Illusion	JAP.	39.900	Dinosaurs For Hire	USA	89.900	Aladdin (Disney)	USA	119.900
Predator II	USA	39.900	Hook	USA	89.900	Castelania	USA	119.900
Shadow Of The Beast II	USA	39.900	Jennifer Capriati Tennis	USA	89.900	Land Straker	USA	119.900
Super Chase H.Q. II	JAP.	39.900	Jurassic Park	USA	89.900	Lost Vikings	USA	119.900
Universal Soldier	EURO	39.900	Legend Of The Ring	USA	89.900	Mia-29 Fulcrum	USA	119.900
Cosmic Spacehead	EURO	49.900	Mazina Sasa	JAP.	89.900	Mortal Kombat	EURO	119.900
Cyber Justice	USA	49.900	Ranzer-X (Ex Ranza)	USA	89.900	Rein & Stimp	USA	119.900
League Championship Soccer	JAP.	49.900	Rocket Knight Adventure	USA	89.900	Silverstio & Twiety	USA	119.900
Sonic	EURO	49.900	Ultimate Soccer	JAP.	89.900	Soldier Of Fortune	USA	119.900
Thunderforce III	USA	49.900	Cliffhanger	EURO	98.000	Virtual Pinball	EURO	119.900
World Cup Soccer	JAP.	49.900	Davis Cup Tennis	USA	98.000	Eternal Champion (24Mega)	JAP.	125.000
Alasai Tennis	EURO	59.900	Ecco The Dolphin	EURO	98.000	F117 Nightstorm	EURO	125.000
Battletoads	USA	59.900	Gauntlet IV	USA	98.000	MIKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	USA	125.000
Championship Pro-AM	USA	59.900	Hauntline	EURO	98.000	Nba Jam	EURO	125.000
Elemental Master II	USA	59.900	Home Alone	USA	98.000	Niall Mansel World Championship	USA	125.000
G-Loc	USA	59.900	Road Of The Beast (Disney)	USA	98.000	Prince Of Persia	USA	125.000
Pek Soccer	EURO	59.900	Spiderman & The X-Man	USA	98.000	Sonic III - PAL	JAP.	125.000
Real Deal Boxing	EURO	59.900	Street Of Rage II	EURO	98.000	Street Fighter II Plus Champion Edition	JAP.	125.000
Aero The Acrobat	USA	69.900	Sunset Rider	USA	98.000	Turtles Tournament Fighter	USA	125.000
Alien III	USA	69.900	Super Baseball 2020	EURO	98.000	Winter Olympics	EURO	125.000
B.O.B.	USA	69.900	World Of Illusion	EURO	98.000	Art Of Fighting	JAP.	135.000
Barney Seek & Week	USA	69.900	Barney Shoot & Jump Basket	EURO	109.900	Eternal Champion (24Mega)	USA	135.000
Chester Cheeta (To Cod To Pod)	USA	69.900	Butterflies Double Dragon	USA	109.900	Gunship	EURO	135.000
Dashline Desperados	USA	69.900	Davis Cup Tennis	EURO	109.900	Sonic III	USA	135.000
Fantastic Dizzy	EURO	69.900	Lotus Turbo Challenge II	EURO	109.900	Tom and Jerry II	USA	135.000
King Of The Monsters	EURO	69.900	Sensible Soccer	EURO	109.900	Lethal Enforcer - Pistola	USA	159.900
Maigic Bubble	EURO	69.900	Wolf Child	USA	109.900			
Out Of This World (Another World)	USA	69.900	Addams Family	EURO	115.000			
Road Rush II	EURO	69.900	Bat's Quest (La Belle La Bestia)	USA	115.000			
Solattorhouse III	JAP.	69.900	Chuck Rock II	EURO	115.000			
Strider II	EURO	69.900	Dragon Revenue (Flower U.M. 13)	USA	115.000			
Techno Clash	USA	69.900	Formula 1 Domark	EURO	115.000			
Tecmo World Soccer	USA	69.900	James Pond III	EURO	115.000			
Treasure Island (Mc Donald II)	JAP.	69.900	Pink Panther Goes to Hollywood	USA	115.000			

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
TITOLI 3DO, AMIGA
CD32, ECC.



Il terzo calcio d'inizio

L'Anco, giustamente, ci ritenta. Il terzo appuntamento con Kick Off si rivela però differente rispetto agli approcci precedenti. Sarà un nuovo successo?

La presentazione di *Kick Off 3* sembrava un capitolo già visto e già sperimentato. Il nome che fa da prefisso al numero dovrebbe essere ben noto a tutti i nostri lettori e, conoscendo i predecessori, chiunque si aspetterebbe l'ennesimo gioco di calcio con vista dall'alto e con qualche opzione in più. Era quello che mi aspettavo anch'io, e devo dire che mai delusione poteva essere più piacevole. È difficile, e senza dubbio coraggioso, cambiare qualcosa, qualsiasi cosa, che ha reso un gioco un successo mondiale. È un po' come il più vecchio proverbio che è stato legato al gioco del calcio: "Squadra che vince non si cambia!", ma è anche vero che quando il mercato è saturo, se le idee non accompagnano un progetto il risultato può non essere quello desiderato.

Come ci ha spiegato Gary Williams, PR della Imagineer, "Uscire con un titolo con vista dall'alto non avrebbe avuto senso. *Sensible Soccer* ha già raggiunto il massimo, e mettere delle opzioni in più non avrebbe aggiunto nulla al gioco.", e in questo ci troviamo pienamente d'accordo con Gary, "Abbiamo perciò deciso di produrre un gioco di calcio con vista laterale, ma che permetta ai giocatori di avere numerose possibilità di azione, e che permetta ai ragazzini di tutto il mondo di sbizzarrirsi scoprendo nuovi modi di fare gol. È anche per questo che abbiamo aggiunto la possibilità di salvare le migliori azioni, cosa mai realizzata per un gioco su console. 'Un gioco facile da giocare ma difficile da gestire'.

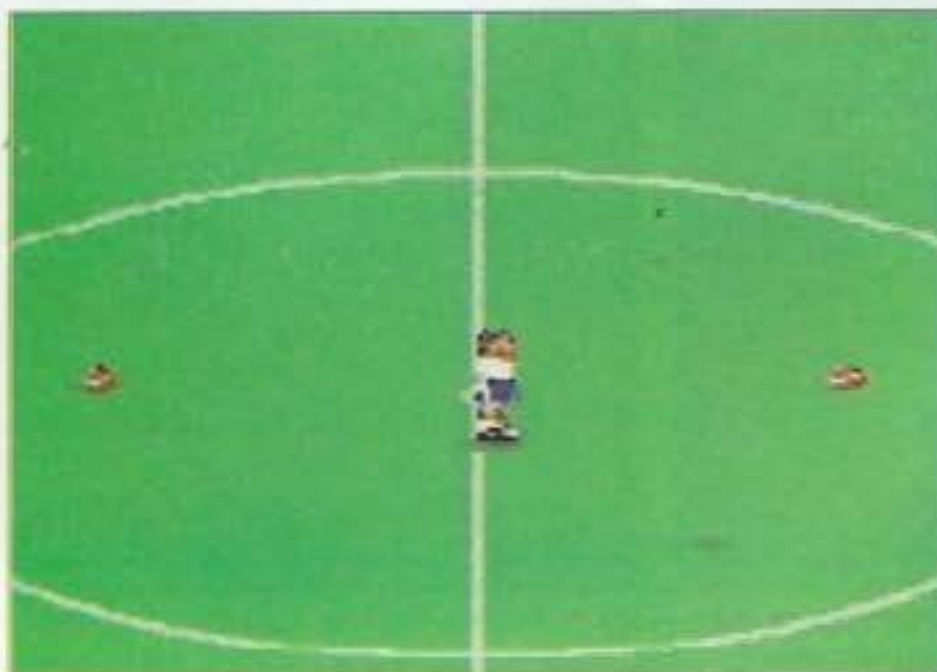
Con questa frase, che è poi lo slogan ufficiale di *Kick Off 3*, la Imagineer intende colpire il mercato di tutti i maggiori formati di console. Infatti, per il 18 maggio verranno commercializzate le versioni per SNES (di cui vedete le immagini in questa pagina), Mega Drive, Game Boy, Amiga e PC, in seguito saranno disponibili anche le versioni per Jaguar, Amiga CD³² e PC CD-ROM.

Un colpo che intende permettere a tutti i videogiocatori di avere la loro brava copia di *Kick Off 3*; e un ottimo metodo per avere l'attenzione di tutte le riviste del settore. Come mossa di marketing non è davvero niente male, ma è chiaro che se le idee non sono supportate da un gioco che sia più che giocabile, il discorso non regge. Com'è dunque questo terzo capitolo o, quantomeno, cosa ci è stato mostrato alla presentazione ufficiale italiana?

Risposta semplice ma piuttosto complessa. Dunque, come dicevamo il punto di vista del giocatore è stato cambiato, dall'abituale vista dall'alto a



In alto, i menu che accompagnano il gioco sono numerosi e tutti decisamente funzionali. Questi due esempi rappresentano i sei gruppi del Campionato del Mondo e le squadre disponibili nel gioco. Come potete notare, al campionato del mondo è possibile far partecipare, ingiustamente, Francia e Inghilterra. A destra, alcune azioni di gioco. L'azione è vista di lato, il che non è certo innovativo come punto di vista. Certo però, che la profondità del campo rende molto bene l'azione e sembra proprio di trovarsi sul rettangolo di gioco. Il comportamento dei giocatori senza palla, inoltre, è utile alla manovra corale, ed è un particolare che potranno decidere i giocatori a seconda della tattica che verrà scelta prima della partita.





quella laterale. Questo porta a un gioco che riprende l'effetto grafico di *Fifa International Soccer* portando comunque delle innovazioni di rilievo. Prima fra tutte la possibilità di effettuare cross che risultino più che efficaci, sia per quanto riguarda l'intervento di calciatori all'interno dell'area che per quel che concerne dei veri e propri tiri in porta. Il campo di gioco è abbastanza ampio per permettere azioni degne del miglior Milan, anche se i contrasti tra giocatori appaiono a volte piuttosto semplicistici e poco veritieri, la combinazione dei tasti permette, una volta appreso in maniera più che valida il sistema di gioco, colpi di gran classe, anche se esiste un particolare piuttosto pesante, almeno nella versione che ci è stata mostrata. Il comportamento dei portieri ricorda le peggiori prestazioni di Valdir Peres (portiere brasiliano in quel di Spagna '82 che non deve essere dimenticato dalle generazioni più giovani perché è stato il miglior comico della porta che abbia mai avuto una platea mondiale). La versione finale comunque, non è ancora stata portata a termine, per cui questo può essere semplicemente un difetto di lavorazione, quindi vi rimandiamo alla recensione per maggiori informazioni. Quel che resta del gioco è decisamente carino e, sicuramente, diverso

da quel che si è visto fino a oggi. Ottimo coinvolgimento di tutti i giocatori all'azione corale della squadra, possibilità di studiare le punizioni e i calci d'angolo memorizzando degli schemi pre-definiti, allenamento sui cross dalle linee laterali e via dicendo. Inoltre, per poter apprendere come padroneggiare la sfera, c'è lo slamon tra i birilli che vi



costringe a una sensibilità particolare per evitare di perdere la palla in seguito a esagerati leziosismi. Anche l'aspetto tattico è stato curato nei minimi particolari, con giocatori che rendono meglio in determinate posizioni del campo, piuttosto che la reale caratteristica che rende una nazionale particolarmente incline a un tipo di gioco piuttosto che a un altro, parlo di nazionali perché questa versione presenta esclusivamente le formazioni maggiori di circa 32 paesi, tralasciando, almeno per ora le formazioni di club. Le opzioni di gioco comprendono la possibilità di effettuare il fuorigioco e, cosa che rispecchia i dettami della Fifa, il portiere non può toccare la palla con le mani se passata da un compagno di squadra. Potrete scegliere se giocare un campionato formato da otto squadre, oppure se affrontare l'intero campionato del mondo con una qualsiasi delle formazioni disponibili.

Il portiere si allunga in direzione della palla. Probabilmente il giocatore sul dischetto è andato a scuola da Mancini. Sbagliare un rigore è umano, perseverare è Sampdoriano!



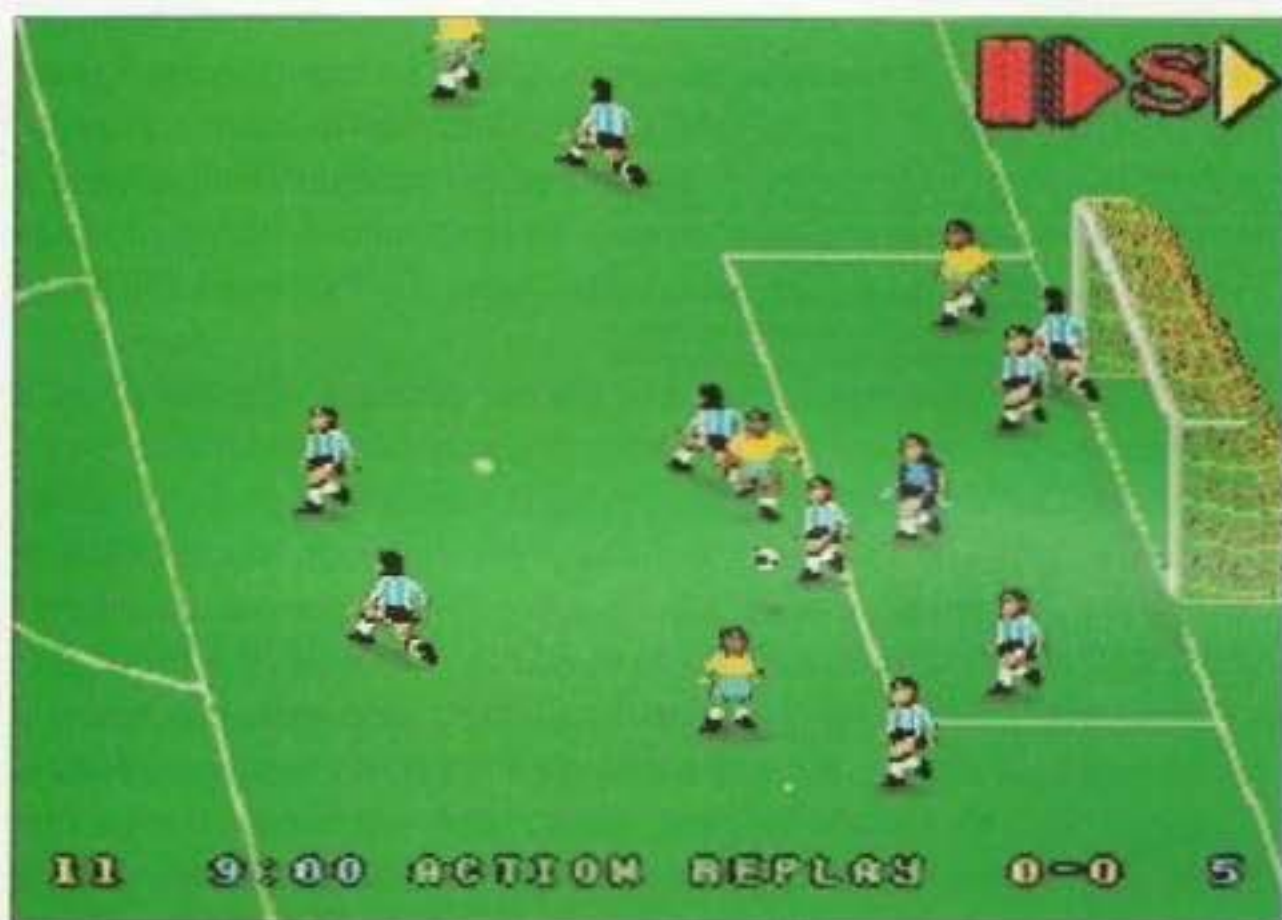
Prima di ogni partita vengono visualizzati i punteggi relativi a ogni reparto delle rispettive squadre. Il portiere dell'Argentina è decisamente una "chiavica". Voi cosa dite?



Rimessa laterale. Ogni qualvolta un'azione fallosa, un corner o, come in questo caso, un fallo laterale, viene commesso, appare una finestra con l'arbitro o il guardalinee.



Le caratteristiche di ogni giocatore che scende in campo, panchina compresa, vengono visualizzate nella schermata che permette di impostare la tattica della partita.



Il replay non poteva mancare. La "S" indica la possibilità di registrare le migliori azioni oppure quelle che rientrano nella serie "questo lo segnava anch'io!"

li, il che permette anche a Inghilterra e Francia di entrare tra il novero delle 24 elette. Esiste poi la possibilità, denominata "Challenge", di affrontare tutte le formazioni presenti nel gioco in una serie di sfide dalla difficoltà crescente. Tutte queste opportunità possono essere mantenute grazie a un sistema di password. I ruoli di ogni giocatore sono stati ripresi in modo piuttosto veritiero. Oltre ai difensori, ai centrocampisti e agli attaccanti di ruolo, avrete a disposizione, a seconda della squadra scelta, dei veri e propri "costruttori" di gioco (per la squadra italiana c'è Baggio, per esempio) che permetteranno di costruire l'azione nel modo che più vi è congeniale. Un gioco che si preannuncia decisamente caldo, un titolo che, a prima vista non dovrete farvi sfuggire ma, come suol dirsi, è meglio aspettare la versione definitiva per pronunciare un giudizio finale, tenendo inoltre in considerazione l'incredibile invasione di titoli calcistici che ci aspetta da qui all'inizio dell'edizione americana del campionato del mondo. Kick Off 3 promette decisamente bene, e si posiziona tra gli acquisti obbligatori del prossimo mese. Seguiteci sui prossimi numeri per sapere se il gioco vale la candela, anche se, per quel che ci è stato dato di vedere, sembrerebbe proprio di sì.

• Giorgio Baratto



Le sei possibilità disponibili per impostare i calci d'angolo. Esiste lo stesso numero di possibilità anche per le punizioni, e permettono di sorprendere la difesa.

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCAE

MEGA DRIVE

Aladdin
Art of Fighting
Ea Fifa Int. Soccer
Eternal Champion
NBA Jam
Phantasy Star IV
Pro Moves Soccer
T.M.N.T. Tourn. Fighters
Dragon (Bruce Lee)
Street Fighter II S.C.E.
Virtual Racing
Sonic III
Street of Rage III
Star Trek
Outrunner

3 DO

Total Eclipse - Dragon's Lair -
Demolition Man - Star Trek

S.NINTENDO - S.FAMICOM

Rise of the Robots
Desert Fighters
Undercover Cops
Battlemaster
Megamen X
Pop'n n' Tween Bee II
Rushing Beat III
Hokuto no Ken 7
R-Type III
Secret of Mana
Stunt Race
TMNT Mutant W.
Ea Fifa Soccer
NBA Jam
Slam Master

ATARI JAGUAR

Crescent Galaxy - Cybermorph -
Raiden - Alien VS Predator

MEGA CD

Bari Arm
Cyborg 009
Psychic Detect S.4
Silpheed
Sonic
Thunderhawk
Keyo Flying Squadron
AX 101
Rebel Assault
Dragon's Lair
Final Fight
Ground Zero Texas
Tomcat Alley
F1 World Champ
Battle Corps

PC ENGINE E CD ROM

Adventure Island L. 75.000
Armored Ruga TEL
Blood Family in Darkness TEL
Bomberman 94 L. 135.000
Doraemon L. 77.000
Dragon Spirit L. 75.000
Emeral Dragon TEL
Final Soldier L. 65.000
Flash Hider's TEL
Greatest Eleven L. 69.000
Kong Fu L. 49.000
Majong Sexy Girls TEL
Martial Champion TEL
Ninja Etuk Enden L. 77.000
Power Tennis L. 129.000

PC ENGINE E CD ROM

Racing Spirit L. 75.000
River City Ransom TEL
S. Darius II TEL
Sport Hockey L. 99.000
STREET FIGHTER II L. 119.000

GAME GEAR

Mortal Kombat
Sonic III
Donald Duck's Quackshot II
Surf Ninja
Ultimate Soccer
Space Harrier

Disponibili le Console Sega,
Nintendo, Nec, 3Do



VENDITA PER
CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MegaCore!

*In arrivo due eccezionali
sparatori per Mega CD:
tutti i segreti
di Battlecorps e di
Soulstar della Core Design.*

Battlecorps

Le Megacorporazioni, organizzazioni economiche internazionali e, talvolta, interplanetarie con effettivo potere politico e militare sono apparse sulla scena della letteratura fantascientifica con l'avvento della new wave cyberpunk, sulle pagine di autori quali Gibson, Sterling o Shirley. Le abbiamo trovate in giochi come *Shadowrun*, *Syndicate* e *Microcosm*, e ora le ritroviamo per l'ennesima volta anche nel background di questo ultimo sforzo della Core Design.

Si tratta di due megacorporazioni che si contendono il potere di un nuovo tipo di reattore a "super fissione" nucleare, in un lontano sistema planetario (quello di Capella) a otto anni luce dalla Terra, e

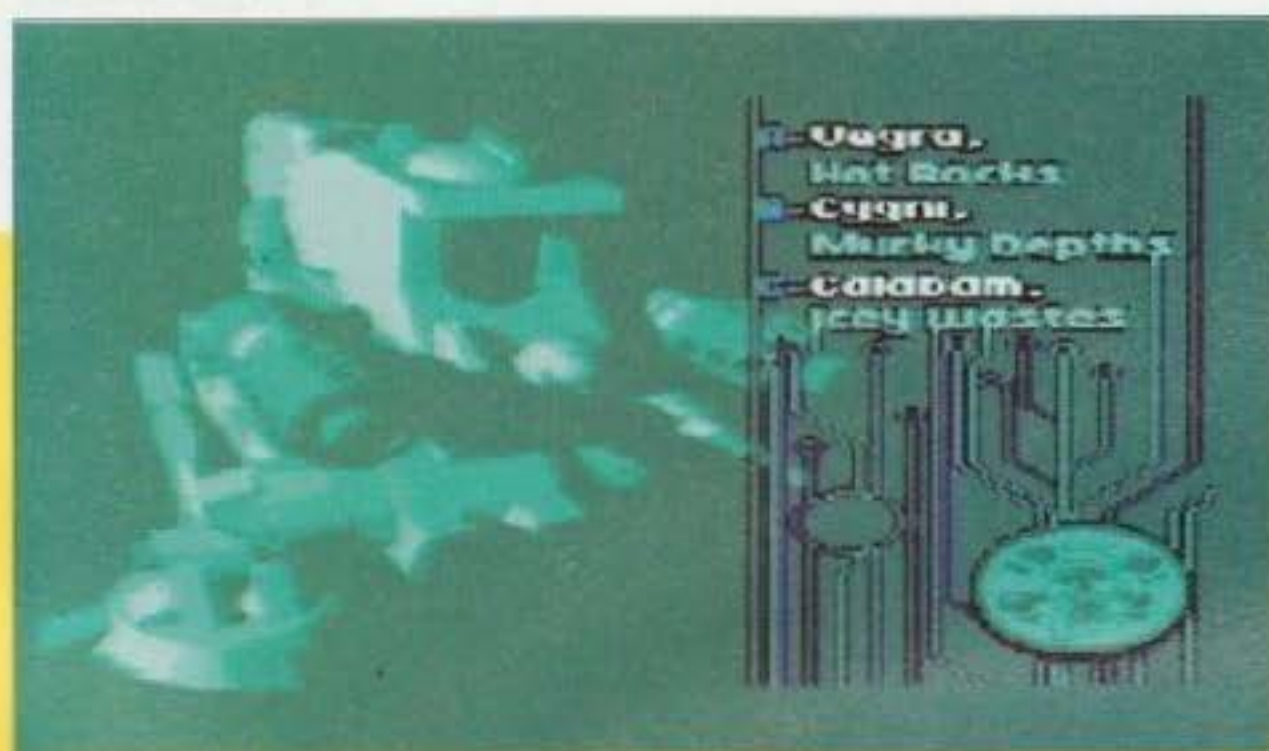
più precisamente sul mondo di Mandlebrot. La Interplanetary Mining Corporation (IMC) scopre un nuovo materiale, il Meridium, che è alla base del procedimento di super fissione. Le sue installazioni vengono attaccate da alcuni mezzi insettoidi automatizzati lanciati dalla BioMechanical Incorporated (BioMech), la compagnia rivale: le basi primarie del reattore vengono rase al suolo e, contemporaneamente, simili attacchi vengono scatenati su ognuna delle cinque lune del pianeta: Vegra, Cygni, Drako, Caliban e Moebius.

Per contrastare l'avanzata militare sempre più decisa e aggressiva della BioMech, la IMC prepara una squadra di combattenti super addestrati, veterani di molte battaglie risalenti all'epoca delle Guerre Corporative, chiamata Battlecorps che, a bordo di Macchine d'Attacco Bipedali (BAM) di classe Liberator, devono riconquistare le basi della corporazione sulle cinque lune, liberandole dalle infiltrazioni nemiche.

Il vostro mezzo monta numerose armi micidiali: i doppi cannoni laser, a destra e a sinistra della cabina di pilotaggio (fate attenzione, però, perché si surriscaldano molto facilmente); il mortaio, che lancia delle bombe con un angolo di circa 45°, in grado di distruggere tutto quello che trovano entro una certa area d'impatto; i missili teleguidati, particolarmente utili contro le sonde che vi ronzano attorno tempestandovi di colpi e il lanciafiamme, efficacissimo su obiettivi ravvicinati.

Voi dovrete controllare tre piloti con altrettanti "walker" di classe Liberator, comunemente detti "Armodillo": il vostro scopo, inutile dirlo, sarà fare fuori tutti i cattivoni con le vostre terribili armi e riconsegnare alla IMC le miniere tanto preziose.

L'azione di gioco è molto simile a quella già vista in *Thunderhawk*, in 3D con visuale prospettica in soggettiva dall'interno della cabina di pilotaggio dell'Armodillo. Dopo una sequenza animata in full motion video d'introduzione, vi troverete ad affrontare i pericoli insidiosi della prima luna del sistema, Vegra, con serpentoni meccanici, torri laser, fiumi di lava, sonde anti-carro e mine.



In questa pagina vediamo delle immagini tratte dal demo di Battlecorps che abbiamo visionato. I tre scenari disponibili sono molto interessanti.



Avete mai desiderato intraprendere un viaggio intergalattico ibernati in una camera criogenica all'interno di un'astronave generazionale grande come una città che sfreccia da un capo all'altro dell'universo conosciuto (e sconosciuto)?

Non avete mai sognato di lanciarsi all'attacco dell'esercito avversario a bordo di un caccia stellare a velocità sub-luce nei cunicoli di una base stellare ostile?

Se seguire le orme dei piloti da guerra dei film di fantascienza è sempre stato il vostro sogno, allora *Soulstar* è decisamente il gioco che fa per voi!

Per millenni i pianeti del sistema Soulstar avevano ruotato lentamente e silenziosamente attorno al loro sole, fino all'arrivo dei Myrkoids, fino ad oggi...

Il vostro corpo, i Cryo-Commandos, ha inseguito per secoli questi orrendi esseri che si nutrono di pianeti senza lasciare dietro di loro nient'altro che desolazione, morte e distruzione totale. Finalmente la battaglia infuria e i vostri mortali nemici hanno deciso di rispondere all'attacco piuttosto che scappare vilmente come hanno sempre fatto. È l'ora della verità.

Soulstar è uno sparatutto tattico in 3D, con visuale soggettiva dietro la navicella da voi controllata, ma con il contorno del monitor che ripropone l'architettura interna dell'abitacolo di pilotaggio.

Nell'introduzione in full motion video potrete ammirare l'arrivo dei Myrkoids nel sistema di Soulstar, a bordo di una nave enorme che vomita caccia Shrike. I piloti controllati dal giocatore potranno attaccare a bordo di tre diversi tipi di mezzi: gli Strike Craft a velocità sub-luce, i carrarmati d'attacco e i Turbo-cotteri. Tutti i veicoli sono armati pesantemente (all'inizio avrete dei missili o delle armi a raggi di media potenza, che potrete ulteriormente potenziare raccogliendo bonus nel corso del gioco). Potrete anche lanciare delle "smart bomb", richiamandole dalla nave madre, la Avatar.

Un'opzione molto interessante è quella di gioco a due contemporaneo, in cui il primo giocatore pilota la nave e spara con le armi standard mentre il secondo (a seconda dei livelli e del mezzo usato) si occupa delle armi speciali o della divisione dell'energia tra gli scudi, i motori o le armi.

Il gioco comprende tre differenti livelli di difficoltà, strade diverse con scenari diversi che il giocatore può scegliere, ventitré scenari esterni, diciassette interni e ben quaranta missioni diverse da portare a termine.

Ogni scenario sarà composto da un modello 3D molto dettagliato e completamente ricoperto da texture mapping accuratissimo.

Una curiosità: l'art-director e il grafico che ha curato *Soulstar* (nonché il creatore della storia che vi sta dietro) è un italiano di nome Roberto Cirillo.

Non vedete l'ora di avere sotto mano questi due giochi? Non preoccupatevi: la recensione sarà su uno dei prossimi numeri di Gheim Pauà... E sai cosa leggi!



Come abbiamo già avuto modo di far notare, uno dei difetti fondamentali di Soulstar (almeno quello che sembra essere uno dei suoi difetti, dato che non abbiamo provato una versione definitiva) è proprio un'eccessiva abbondanza di particolari che, sul monitor del Mega CD, talvolta tendono a confondere l'azione di gioco senza in realtà dare una vera e propria sensazione di realismo. Per il resto, come potete vedere da queste immagini, solo la visuale (per la verità non del tutto originale, anche se inconsueta) lo caratterizza da un normale sparatutto.



I primi livelli che abbiamo potuto provare sono molto interessanti: la quantità di nemici e di sprite sullo schermo è davvero notevole e l'azione è frenetica e velocissima, come dev'essere in uno sparatutto che si rispetti.



Ecco un'immagine tratta da un livello "in atmosfera": la vostra astronave sfreccerà velocissima sulla superficie di un pianeta alieno e ostile, pieno di installazioni militari e di caccia da pattuglia che vi bombarderanno senza sosta. I missili teleguidati sono sicuramente l'arma più efficace contro le navette nemiche, mentre il laser è molto funzionale contro le installazioni.



CLASSIFICHE

Bene ragazzi, ridendo e scherzando siamo riusciti a tirare Pasqua. Ancora un po' d'attesa e le tanto sospirate vacanze estive, oltre che i relativi compiti, giungeranno a rinfrancarci la vita. Per unire l'utile al dilettevole abbiamo pensato, a pochi mesi dall'entrata in vigore del "Nuovo Prontuario Farmaceutico", di fare cosa gradita ai farmacisti videogiochi elencando i "Dieci Farmaci" più gettonati dai malati italiani. Si ringrazia, per questo, la cortese e competente collaborazione della farmacia "Da Ciro 'o Criminale". Nel rinnovarvi dunque il mio invito a spedirci le vostre classifiche e le vostre proposte, colgo l'occasione per un fugace ma affettuoso morso sulla giugulare! E ricordate: "Game Power, la rivista che fa buon sangue!" (Yuhm!). Con simpatia, il vostro Vordak.

GAME BOY

1	Kirby's Dream Land	(Nintendo)	NEW!
2	Super Mario Land	(Nintendo) +	(3)
3	Mortal Kombat	(Acclaim) +	(5)
4	The Legend of Zelda	(Nintendo) -	(1)
5	Super Mario Land 2	(Nintendo) -	(4)
6	Tetris	(Nintendo)	NEW!
7	F. Fantasy Legend 3	(Square Soft)	NEW!
8	Golf	(Nintendo) =	(8)
9	NBA All S. C. 2	(Acclaim)	NEW!
10	Yoshi's Cookie	(Nintendo)	NEW!



Colpo di scena! Come direbbe un noto presentatore televisivo ultrasessantenne di cui non faccio il nome. Lo stupendo Zelda IV che da ben 7 mesi occupa stabilmente la prima posizione cede finalmente il trono uscendo addirittura dal podio e andando a occupare un più modesto quarto posto. Autore dello "spostamento", un simpatico platform-game Kirby's Dream Land.



SUPER NINTENDO

1	Super Mario All Stars	(Nintendo)	=	(1)
2	Street Fighter 2 Turbo	(Capcom)	=	(2)
3	Nigel Mansell's W. C.	(Nintendo)	NEW!	
4	Aladdin	(Capcom)	=	(4)
5	Jurassic Park	(Ocean)	-	(3)
6	Mortal Kombat	(Acclaim)	+	(9)
7	Super Bomberman	(Hudson Soft)	NEW!	
8	S. Empire Strikes Back	(JVC)	+	(10)
9	Super Mario Kart	(Nintendo)	-	(8)
10	Cool Spot	(Virgin)	NEW!	



Rimane stabile in zona podio l'accoppiata Super Mario-Street Fighter, mentre la terza posizione, precedentemente occupata da Jurassic Park, vede ora l'entrata del nuovo (ehm) Nigel Mansell's

World Championship, uno dei titoli di guida forse meno felici per il 16 bit della grande N. Molto più interessanti le altre due nuove proposte, in particolare Super Bomberman, la riuscitissima conversione del coin-op.



MEGA DRIVE

1	FIFA Inter. Soccer	(EA)		NEW!
2	Aladdin	(Virgin)	=	(2)
3	Sonic Spinball	(Sega)	+	(5)
4	S.F.2 Champion Edition	(Capcom)	-	(1)
5	Mortal Kombat	(Arena)	-	(4)
6	Sensible Soccer	(Renegade)		NEW!
7	Jungle Strike	(EA)	-	(6)
8	F1	(Domark)		NEW!
9	Sonic 2	(Sega)		NEW!
10	Micro Machines	(Code M.)	-	(7)



Era ora! Finalmente i due migliori simulatori del "gioco più bello del mondo" fanno la loro trionfale comparsa nelle nostre classifiche. In realtà era forse lecito aspettarsi qualcosa di più di un modesto sesto posto dal bellissimo Sensible Soccer, ma certamente il magnifico calcio della Sony è destinato a crescere. Completano l'elenco delle nuove proposte il redivivo Sonic 2 e il mediocre F1 targato Domark.



GAME GEAR

1	Sonic Chaos	(Sega)	NEW!
2	Mortal Kombat	(Acclaim)	= (2)
3	Jurassic Park	(Sega)	= (3)
4	Jungle Book	(Virgin)	NEW!
5	Star Wars	(US Gold)	= (5)
6	Cool Spot	(Virgin)	NEW!
7	Sonic 2	(Sega)	NEW!
8	Tom & Jerry	(Sega)	+ (9)
9	PGA Tour Golf	(EA)	NEW!
10	Ecco The Dolphin	(Sega)	- (1)



Ben cinque nuove proposte "sconvolgono" la classifica d'aprile per il portatile Sega, ed è interessante notare che, fatta eccezione per *PGA Tour Golf*, si tratta di giochi a piattaforma (o quasi), genere che sembra godere del favore del pubblico Game Gear. Precipita *Ecco*, il celebre delfino la cui "corona" è durata solo un mese, sentite condoglianze al WWF...

NES

1	Jurassic Park	(Ocean)	- (3)
2	Tiny Toon Adventures 2	(Konami)	NEW!
3	Kirby's Adventure	(Nintendo)	NEW!
4	Yoshi	(Nintendo)	NEW!
5	Tetris 2	(Nintendo)	NEW!



Wow! Chi segue fedelmente queste classifiche ricorderà certamente che qualche mese fa avevo pronosticato una lapalissiana diminuzione di interesse nei confronti dell'otto bit della grande N. Oggi, nel riconoscere la non infallibilità delle mie premonizioni, sono tuttavia felice di riscoprire quattro nuovi titoli in una classifica di solo cinque posizioni. Staremo a vedere cosa ci riserva il prossimo futuro.

MASTER SYSTEM

1	Sonic Chaos	(Sega)	NEW!
2	Jungle Book	(Virgin)	NEW!
3	Mortal Kombat	(Flying Edge)	- (1)
4	Jurassic Park	(Sega)	NEW!
5	Lemmings	(Sunsoft)	= (5)



Non male neppure in casa Sega. Due ottime nuove entrate in zona podio coronano infatti la classifica del fratellino minore del Mega Drive. Non fatevi ingannare dalla dicitura "NEW!" a lato di *Jurassic Park*: il tie-in della Sega occupa infatti la nostra classifica già da qualche mese, ma era sparito lo scorso numero a causa del decurtamento che hanno subito le classifiche dedicate alle console a otto bit.

MEGA CD

1	Lethal Enforcers	(Konami)	NEW!
2	Silpheed	(Game Arts)	- (1)
3	Sonic CD	(Sega)	+ (4)
4	Thunderhawk	(Core Design)	- (3)
5	Night Trap	(Sony)	NEW!



I nuovi titoli per il lettore al laser della Sega cominciano a fioccare come neppure e non è da escludere che entro breve verrà dato maggior spazio alla classifica per il Mega CD; staremo a vedere... Per il momento ci limitiamo a notare con rincrescimento l'abdicazione del bellissimo *Silpheed* per *Lethal Enforcers*, la conversione dell'omonimo coin-op targato Konami la cui confezione, lo ricordiamo, comprenda il *Justifier*, il pistolone a raggi infrarossi di colore rosa porcellino (anvedi!). Altra "new entry" non totalmente priva di un certo interesse è lo stupefacente *Night Trap* con l'affascinante Dana Plato.



FIALE, SUPPOSTE E...

1	Alaxa (Compressa lassativa devastante)
2	Metadoxil (Farmaco antisbronza)
3	Testoviron (Anabolizzante micidiale)
4	Dissenten (Compressa antidiarrotica)
5	Aspirina (Antipiretico o eccitante)
6	Marespin (Suppostone globale)
7	Sintodian (Neurolettico, neuroche?)
8	Valium (Ansiolitico, non eccedere nell'uso!)
9	Alimix (Sembra un nome di cibo per cani)
10	Revivan (Cardiotonico sembra molto benaugurale)

Si desidera ringraziare, oltre che il suddetto "Circolo Criminale", anche il dott. Zonari dell'Ospedale Civile di Modena, per le informazioni fornite, nonché il dott. Capicchacci della Farmacia Comunale di Copparo (FE), per aver personalmente sperimentato tutti i farmaci in questione in una volta sola commentando, prima di ingerire il micidiale cocktail: "Tranquillo, digerisco pure il cemento, io!". I familiari ringraziano anticipatamente chi vorrà partecipare alle esequie; niente fiori ma opere di bene!

STAND-BY

1		Cool Spot (SNES, Megadrive. Virgin)
2		Aladdin (SNES, Megadrive. Capcom, Virgin)
3		Asterix (Megadrive. Infogrames)
4		Bubsy (SNES, Megadrive. Accolade)
5		Tazmania (Megadrive. Sega)

Nella maggior parte dei giochi, quando si è indecisi sul da farsi, si sosta per qualche attimo in una posizione "tranquilla" dello schermo, a riflettere. Nel frattempo, lo sprite che noi guidiamo rimane solitamente inerte in una posizione statica. In alcuni giochi, però, è stato aggiunto un tocco di realismo (e spesso di humor) animando lo sprite e facendogli compiere una serie di azioni che ricordano il comportamento umano in situazioni di particolare noia. Tali animazioni vengono chiamate stand-by.

VIDEOLAND



VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 359.000

Addams Family	NBA JAM
Alfred Chicken	Obitus
Andre Agassi	Peacekeepers
Arcus Odyssey	Pinball
Bases Loaded II	Pro Sport Hockey
Battle Cars	Rock'o Modern
Bugs Bunny	Adventure
Bugs Bunny-Rabbit	Sound Fantasy
Rampage	Sport Illustrated
Champion League	Ftball/B.Ball
Chavez Boxing	Star Trek: Next
Choplifter III	Generation
Claymates	Stunt Race FX
Cyberslider	S.O.S.
Dream Probe	T2 Arcade
Equinox	Tales Of Spike Mcfang
Excaliber	Time Trax
Fire Stiker	Troll Islands
Flintstones	Turn N' Burn: No Fly
Goal II	Zone
Joe & Mac II	Undercover cop
Ken Griffey: Major	Untouchables
League B. Ball	Well Dix
Legend	Wildsnake
Lemmings II: The Tribes	Winter Extreme
Metroid	Wizardry 5
Mickeys ultimate	Wolfenstein
Challenge	Young merlin
Mighty Max	Zool
MVP Football NFL	

MEGA SEGA CD

MEGA CD + 7 GIOCHI
L. 590.000

3rd World War
Alien Out Of World
Battle Of Fantasy
Dune
European Racers
Hidden Souls
Jeopardy
Mega Race
Mortal Kombat
Puggsy
Revenge Of Ninja
San Diego Zoo
Animals
Shadow Of The Beast
Weel Of Fortune
Who Shot Johnny
Rock
Powermonger

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE + 2 PAD
L. 259.000

Battleship	Sylveter & Tweety
Beastball	The Joung Indiana
Brett Hull	Jones
Bubba N Stix	Time Killers
Bubble & Squeak	Time Trax
Cesars Palace	Tin Head
California Games II	Tom & Jerry Frantic
Cascade	Antics
Castelvania	Total Carnage
Champ Pool	Virtua Racing
Charles Barkley	Wheel Dix
Chester Cheefah	
Columns III	
Dune II	
Family Feud	
Goofys History Tour	
Joe & Mac	
Mega Turrican	
Mickeys Ultimate	
Challenge	
NBA JAM	
Nobunagas	
Prince Of Persia	
Rainbow Island	
Romance Of 3	
Kingdoms III	
Shanghai	

PANASONIC 3DO

PANASONIC 3DO
+ 2 PAD + GIOCO
VERSIONE EUROPEA
L. 1.600.000

Microcosm
Out Of This World
Escape From
Monster Manor
Jhn Madden
Football
Twisted
Sewer Shark

ATARI JAGUARD

ATARI JAGUARD
+ GIOCO
L. 750.000

Trevor McFur
Raiden
Dino Dudes
Allens VS Predator

NEO GEO

NEO GEO
+ 4 GIOCHI
L. 950.000

Cartucce
a partire da
L. 100.000
Spinmaster
Art Of Fighting II
Top Hunter



SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

NOLEGGIO/VENDITA

SUPER NES / FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
3DO

VENDITA PER
CORRISPONDENZA
CON
CONSEGNA
IN 24 ORE



1° ED UNICI NEL
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000
TITOLI NOLEGGIABILI

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI
I GIOCHI DEL
MEGADRIVE,
SUPER NES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER
SAPERNE DI PIÙ AL N.
02/ 29402806

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: **VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI'** - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

Alkross - Wile E. Coyote



Forse se Wile E. Coyote usasse la moto di Alkross riuscirebbe a prendere Beep Beep, ma noi ne dubitiamo parecchio.

Dupont - Il



Eroi delle prime avventure di Dungeons & Dragons, il nostro francese di coppa ha deciso di fidarsi con un coboldo. Al cuor non si comanda.

Red Fury - Crudelia Demon



Tutti gli amanti del film di Walt Disney sicuramente se la ricordano bene, nella sua straordinaria interpretazione della "Carica dei 101".

Heidy - Jason Vhoores



La serie di "Venerdì 13" è composta da un solo film (la trama è sempre la stessa). La differenza sono le diverse trasformazioni del defunto assassino.

Random - Pennywise



Signori, attenzione, arriva il Re! Il cattivo più conosciuto e temuto dell'universo horror letterario ha colpito l'immaginario del nostro capo redattore.

Trust - Caio



Un famoso cattivo della serie Hokuto no Ken (Ken il Guerriero per i meno nipponofoni). È l'incarnazione di Satana e ha un'armatura in cui scorre lo spirito della Morte!

Apecar - Dick Dastardly



Il mitico concorrente della Wacky Race, inseparabile compagno del mitico cane Mutley. Non trovate che Dick e Apecar si assomiglino un po'?

Scarlet - Darth Vader



Forse il pubblico italiano lo conosce come Lord Fenar, il cavaliere Jedi nero del ciclo di Guerre Stellari. Grande è il fascino del Lato Oscuro della Forza...

Paddy - Mefisto



Il cattivo per eccellenza con cui Tex ha avuto a che fare più di una volta. La speranza è che non sia morto e che torni a tormentare le notti del Ranger Texano.

Madoc - Christine



La macchina innamorata del suo padrone è il suo mezzo di locomozione preferito. Forse perché non c'è bisogno di guidarla, visto che lui non ha ancora la patente...

Vordak - Peter Van Helsing



Il nostro caro vampiro non poteva che scegliere il cattivo che ha distrutto il suo amico Dracula.

Penthotal - Zanardi



Cattivo ideato da Andre Pazlaenza, disegnatore mai troppo rimpianto. Se sapete chi è meritate un bacio in fronte.

Stilz - Jack Torrence



Il folle scrittore di "Shining" disturba ancora le notti del nostro Stylz. Forse perché "il mattino ha l'oro in bocca."

Mystere - Sergej Orloff



Giustamente, il suo cattivo non poteva essere che il suo nemico-amico di sempre, dalla serie ideata da Alfredo Castelli.

Amarok - Maggiore Shia



Come dimenticare uno dei personaggi più affascinanti e carismatici di tutta la serie Mobile Suit Gundam?

Rical - Hannibal Lecter



Il "cannibale" che aiuta l'agente dell'FBI è uno dei personaggi più inquietanti della storia del cinema. Come il nostro direttore per noi.

Un pasticcio sul naso, un Power game è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, troppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.



CONSOLE

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi consigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

Abbiamo inserito una novità grafica per quanto riguarda il voto: a seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE

Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

gentilmente offerte da:
Newel - MI; Console Generation - MI;
Mega Boy Club - Roma; Flash Games - TO;
Joystick Fun - MI.

COMMENTO



Gli eroi ci hanno stufato! Non se ne può più!

Tutti belli alti e forti nella loro armatura lucente con la spada splendente e il cavallo claudicante! Pensate, invece, al fascino intramontabile, che so, di un Phantomas o di un Fu Manchu... di un Dr. Octopus o di uno Yama... Quelli sì che sono veri eroi! Spietati, impulsivi, a volte stupidi, egoisti e megalomani ma sempre e assolutamente malvagi, fino al midollo. È a tutti questi putribondi figure che questo numero di Game Power viene dedicato con tutto il cuore, perché senza nemici e senza malvagi non ci sarebbero nemmeno gli eroi, e il mondo dei fumetti, del cinema e della televisione sarebbe sicuramente meno affascinante e avventuroso. Nel nostro, di mondo, invece, non ne vogliamo per niente, almeno finché, al fascino di Darth Vader continuerà a opporsi soltanto il grezzo squallore dei mafiosi e dei trafficanti di droga e organi.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Dracula contro Godzilla**
Casa **Addams**
Distribuzione **Orribile**
N°Giocatori **6 vittime**
Continua? **Purtroppo**
Livelli di difficoltà **367**

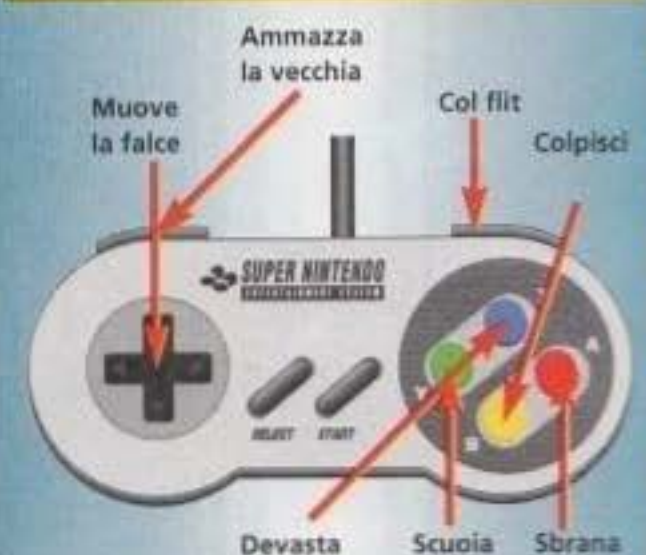
HORROR!



Il sangue ha un bel colorito rossastro, proprio come piace a noi.
Le urla dei dannati fanno sempre un certo effetto.
Si gioca meglio con una sega elettrica piuttosto che con il joypad.
Se Frankenstein vi rincorre, non nascondetevi nella Laguna Nera!



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:

051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX

051-344.906 o 345.100



DISPONIBILE

Virtua Racing

DISPONIBILE



VERSIONE MEGADRIE L.TELEFONARE

STREET OF RAGE 3 versione PAL

per MEGADRIE DISPONIBILIE!!!!!!



ASTRAL BOUT 2



DESERT FIGHTER



KING OF DRAGONS

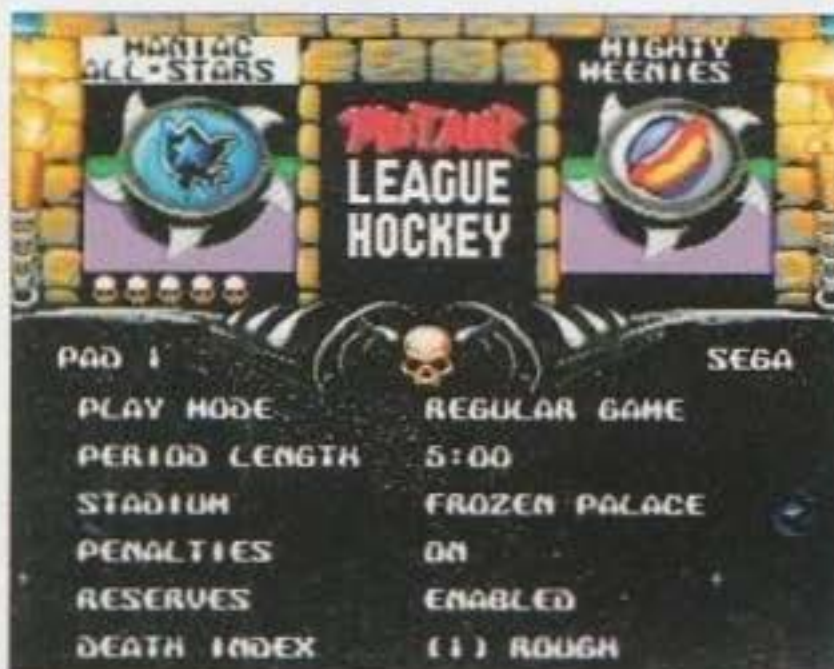


WOLFENSTEIN 3D

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA EUROPA

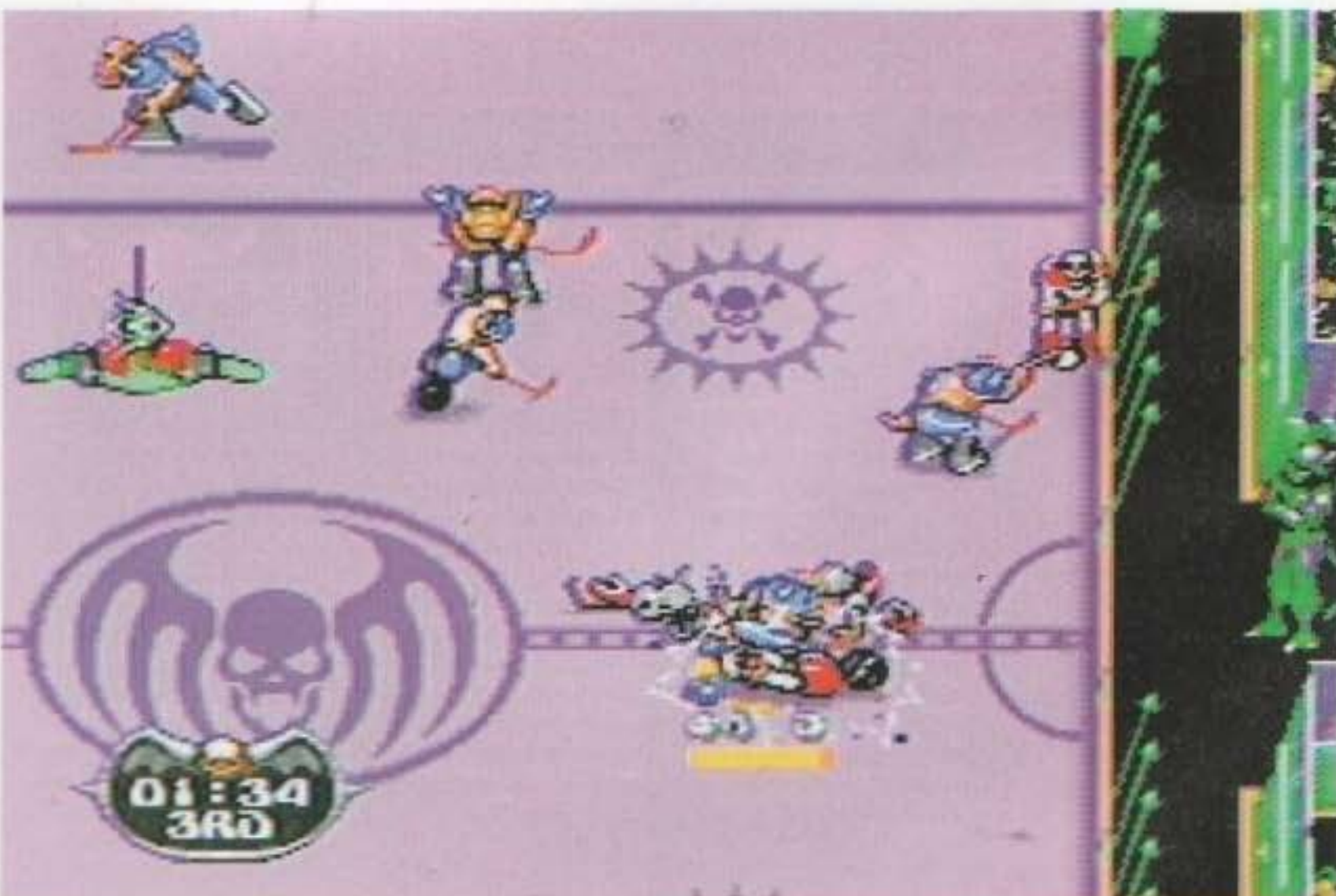


MUTANT LEAGUE



La schermata delle opzioni permette di decidere con quali squadre giocare e, tra le altre cose, il livello di violenza della partita.

A fianco. Il momento dell'ingaggio. Naturalmente, nessuno vieta ai due giocatori protagonisti del "Face Off" di darsi di santa ragione prima che lo scheletro in alto lasci cadere il disco.
A destra. Le armi lanciate sulla pista dal pubblico vengono utilizzate con profitto dai giocatori. In questo caso, un troll sta "accettando" un malcapitato avversario riversato a terra.



I cadaveri rimangono sul ghiaccio fino alla fine del periodo, dando notevole fastidio ai giocatori che, almeno per il momento, sono ancora in vita. Il diavolo all'entrata del terreno di gioco vigila che le squadre non schierino più giocatori di quanti ne siano consentiti.

HOCKEY



C'è una regola non scritta che rende qualunque gioco sportivo il più affascinante del mondo: Non ci sono Regole!



Per *Mutant League Hockey* vale lo stesso concetto, le regole quasi non esistono, e questo permette ai suoi giocatori di rendersi protagonisti di prestazioni al di sopra della media. Purtroppo, la carriera di un giocatore di Hockey nella Lega Mutante difficilmente supera i due anni. Questo perché, una volta che un giocatore si mette in evidenza in azioni particolari, la squadra avversaria non ha altri scopi se non quello di metterlo a riposo, possibilmente un riposo eterno.

Naturalmente, chi si macchia di una simile azione viene duramente punito. L'omicidio, anche se avviene in un'area di gioco appositamente preparata, non può e non deve restare impunito. Infatti, qualsiasi giocatore uccida un avversario sul ghiaccio si becca i suoi strameritati cinque minuti di sospensione, sempre che l'arbitro non sia stato pagato per chiudere entrambi gli occhi. Per chi non conoscesse questo sport è logico dare un piccolo resoconto sulle sue origini. La Lega Mutante di Hockey nacque in un lontano futuro quando, a causa di alcuni



La porta diabolica in azione. Questo tipo di porta non è molto affidabile, ma spesso impedisce i gol da due punti.

esperimenti nucleari, tutte le superfici liquide del pianeta si ghiacciarono, rendendo impossibile ogni tipo di sport acquatico. I vari mutanti che abitavano il pianeta decisero di utilizzare quelle distese per rendere più vivibile l'ambiente. Perciò organizzarono e regolarono uno sport che permettesse loro di eliminare la feccia che sovrabbondava nelle strade. Da quel giorno, Troll, Scheletri e Robot malfunzionanti, organizzati in formazioni di hockey, ebbero finalmente uno scopo nella vita: il massacro sistematico dei componenti della squadra avversaria. *Mutant League Hockey* presenta esattamente la mentalità e la ferocia di questo sport del futuro. I giocatori scendono sul ghiaccio con l'intenzione di vincere, ma poiché tutto è ammesso, può capitare che piuttosto che al posto dei punti segnati, siano gli omoni rimasti in panchina a determinare la vittoria o la sconfitta. Già, perché è possibile costringere l'avversario a dare "forfait" a causa dell'impossibilità di schierare abbastanza uomini in campo. I mezzi per causare la decimazione degli avversari sono piuttosto semplici. I giocatori possono colpire ripetutamente gli avversari con i pugni, oppure utilizzare gli oggetti che il pubblico, tanto fazioso quanto zelante, si prodiga a gettare sul ghiaccio. Questi oggetti possono variare da corpi contundenti semplici, martelli e asce, a armi più articolate, motoseghe e "stelle del mattino".

Ognuna delle ventisette squadre presenti nel gioco ha anche la possibilità di utilizzare dei trucchi propri, quali Confusione (inverte il sistema di controllo dell'avversario), Disco Esplosivo (sembra un normale disco ma non appena il portiere para salta per aria), Massacro del portiere (tutti i giocatori si lanciano sul portiere che sta parando troppo), Corruzione dell'Arbitro (servono sempre delle decisioni a proprio favore), Massacro dell'Arbitro (se l'arbitro è dalla parte dei vostri avversari) e via dicendo. Le regole, se di regole si può parlare, sono



Una delle varianti che spesso si vengono a formare sul campo di

IL VECCHIETTO COME L'AMMAZZO?

Durante la partita il pubblico, nella sua illuminata gentilezza, getterà sulla pista ghiacciata ogni tipo di arma e oggetti contundenti. Il giocatore più svelto a raccogliergli potrà incrementare il livello di danni inflitti agli avversari, e vi assicuro che il farlo è davvero molto utile!

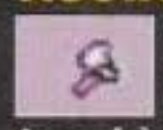
STELLA DEL MATTINO

 Un'arma difficile da maneggiare ma quanto mai efficace. La palla che sta attaccata alla catena è in grado di colpire a distanze notevoli. Utile contro i portieri.

MARTELLO

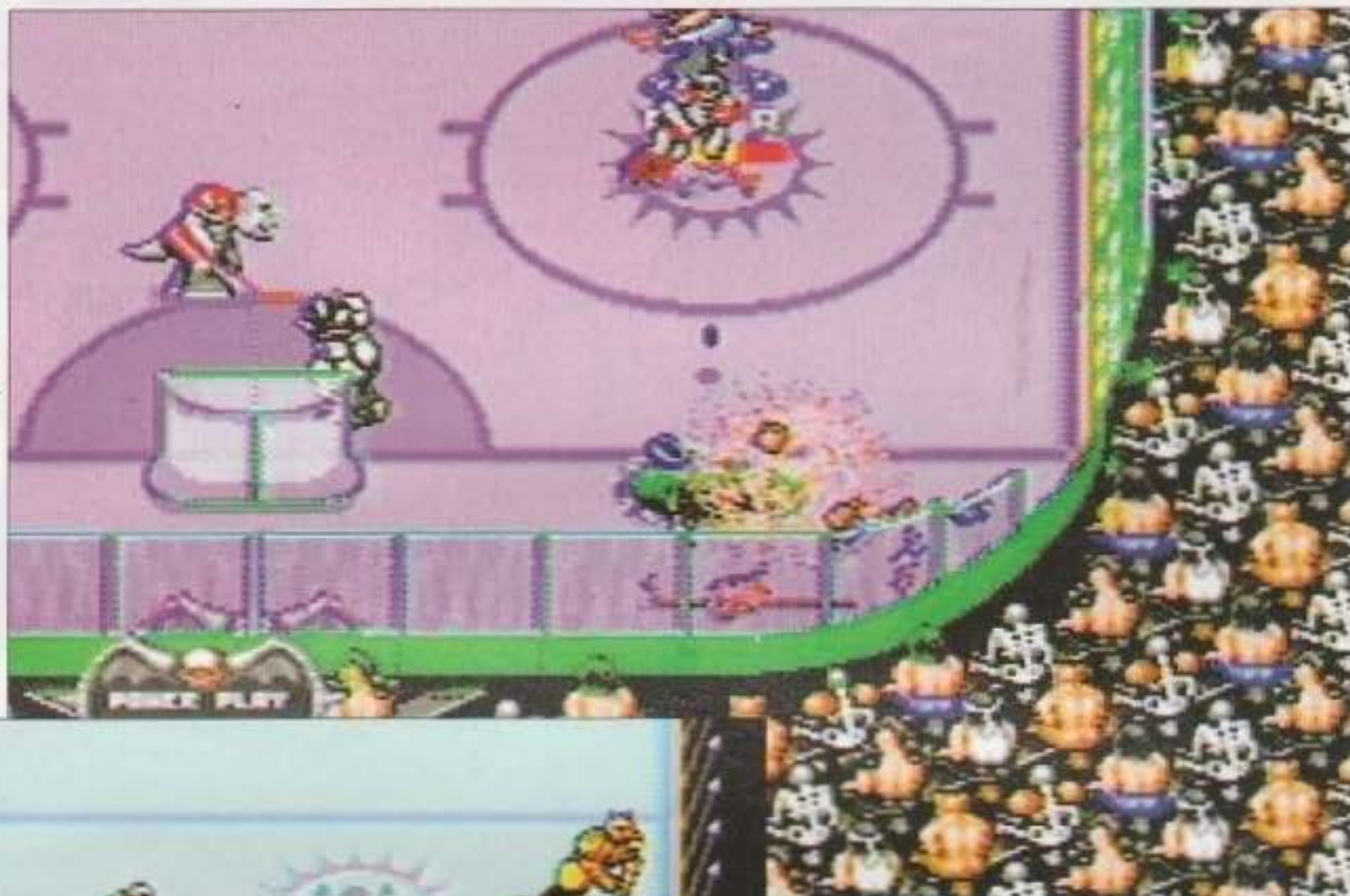
 È abbastanza lungo per colpire a distanza, ma non ha lo stesso devastante effetto della Stella del Mattino.

ASCIA

 Colpisce a distanza ravvicinata, ed è in grado di minare la resistenza dell'avversario quel tanto che basta.

MOTOSEGA

 È l'arma definitiva. Quando entra in funzione, nel palazzetto si sente il tipico rumore del motore che fa girare le sue maglie, e quando arriva a bersaglio lascia un segno profondo!



Qui sopra uno dei giocatori ha messo i suoi pattini sopra una mina. L'allenatore dovrà mandare in campo un sostituto al più presto se non vuole giocare il resto della partita con un uomo in meno. Questo tipo di situazioni si vengono a creare sempre in una partita di Hockey Mutato. Fate attenzione alla salute dei vostri giocatori, e date loro il cambio quando ne hanno prese troppe, altrimenti rischiate di perdere la partita per mancanza di giocatori.

SE SON BELLI NON LI VOGLIAMO

Sui campi ufficiali della MLH, scendono in campo diversi tipi di giocatori. Eccone qui una breve descrizione.



Sono i giocatori più grossi, più brutti e più cattivi, ma anche i più lenti. Solitamente giocano in difesa e sanno farsi rispettare, anche se hanno dei problemi con attaccanti agili e scattanti.



Il ruolo a loro più congeniale è quello di centrocampisti, anche se esistono degli ottimi attaccanti fatti di ossa. In quanto a cattiveria non sono secondi a nessuno, ma le loro giunture spesso scricchiolano dopo scontri troppo duri.



I giocatori più veloci dell'intera lega. Spesso vanno in corto circuito, ma quando la loro CPU funziona sono dei mastini sotto porta. Dicono che questi giocatori siano degli scarti di fabbrica, ma noi non ci crediamo.



Oltre al portiere, per così dire, "umano", è possibile sostituire la porta con una testa di demone che apre e chiude la bocca. Questo tipo di porta rende piuttosto difficile la realizzazione di gol da 2 punti, ma se dovesse andargli in gola un disco, la testa esploderà.



In questa schermata è possibile controllare lo stato di salute dei propri giocatori e, all'occorrenza, decidere di effettuare azioni illegali.



Due scheletri stanno combattendo. Chi vincerà avrà due minuti di sospensione, chi perde ne avrà 5, proprio perché è stato sconfitto.



Gli allenatori danno sempre dei consigli su come affrontare la partita, anche se il più delle volte i loro suggerimenti non hanno molto senso.



Spesso il nome degli allenatori ha qualcosa di familiare. Questo Dante N. Ferno mi ricorda gli anni passati sui banchi di scuola. Peccato che, nelle sue intenzioni, non ci sono poemi o ragazze da idealizzare, ma bensì avversari da spiacciare e massacrare.

semplici ogni giocatore ha un'area di azione segnata da una certa distanza, delimitata da una linea blu, valgono 2 punti. Nel caso scoppi una rissa, chi si è battuto prende due minuti di sospensione, chi si è battuto e ha perso ne prende cinque. Tutto qui. Esistono anche punizioni particolari, ma spesso vengono fischiate da un arbitro che si è lasciato corrompere, è improbabile che ci sia della logica in una penalità concessa perché un giocatore sta sciogliendo il ghiaccio. Spesso ai lati delle porte ci sono delle mine o delle zone di ghiaccio piuttosto sottile che si trasformano in buchi e che, se un giocatore dovesse cascarci dentro, impediscono ai "mutanti" di ritornare sul campo di gioco prima della fine del periodo.

Nello schermo delle opzioni è possibile scegliere, oltre alla squadra e al tempo di durata di ognuno dei tre periodi, il livello di brutalità della partita. Ci sono cinque gradi di violenza, l'ultimo dei quali rende la partita più una caccia all'uomo che un incontro sportivo, e questo sempre per il discorso dell'eliminare una squadra semplicemente annientando i suoi giocatori.

Mutant League Hockey, in fondo, è un ibrido. Cioè, non è un gioco di hockey vero e proprio, e non è un picchiaduro, anche se di mazzate se ne danno parecchie, comunque, e questo è il suo punto forte, è davvero divertente. Pieno di trovate e di azione, dà, come in tutti giochi sportivi, il meglio di sé se giocato in due, ma è coinvolgente anche se ci si gioca da soli. Qui in redazione, in vista del torneo di Blood Bowl che stiamo organizzando è piaciuto parecchio, e sono quasi certo che piacerà anche a voi. Fate attenzione però non aspettatevi un vero gioco sportivo, è un gioco molto divertente, tutto qui, e scusate se è poco!

• Random

COMMENTO



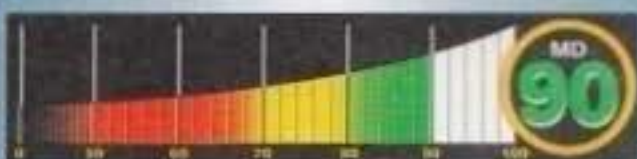
Devo dire la verità. Forse *Mutant League Hockey* non piacerà a tutti, non è uno di quei titoli capaci di diventare un "must" per tutti i videogiochi, però è sicuramente un gran gioco, adatto a tutti coloro che desiderano avere un titolo divertente, ed estremamente giocabile, tra le mani. La possibilità di giocare in quattro lo rende infinito, ma anche in due o da soli, mantiene ciò che promette: violenza e divertimento. Chi preferisce i giochi sportivi o i picchiaduro, vedendolo, si renderà conto che *Mutant League Hockey* non è né carne né pesce, ma nell'intenzione dei programmatori non c'era assolutamente la volontà di creare un picchiaduro o l'ennesima versione di *NHL Hockey*, ma semplicemente quella di realizzare un ottimo titolo, giocabile e piacevole, e bisogna dire che ci sono riusciti in pieno. Se poi pensate che in quanto a velocità e frenesia il gioco è perfettamente identico al più famoso gioco di hockey dell'Electronic Arts, dovrete convenire con me che *Mutant League Hockey* è davvero uno spasso!

SCHEDA TECNICA

Titolo **Mutant League Hockey**
Casa **Electronic Arts**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1/4**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **5**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Bella e funzionale. Niente di più e niente di meno.	Adeguate al tipo di gioco, anche se piuttosto povere.	Fantastica, i comandi rispondono prontamente e le azioni riescono alla perfezione.	Giocato con amici è fantastico, da soli forse non dura molto.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:

051 - 343.504 10 linee

SUPEROFFERTE

FAX

051-344.906 o 345.100

 L. 64.000	 L. 52.000	 L. 63.000	 L. 89.000	 L. 59.000	 L. 64.000	 L. 59.000	 L. 92.000	 L. 56.000
 L. 65.000	 L. 76.000	 L. 76.000	 L. 76.000	 L. 109.000	 L. 76.000	 L. 65.000	 L. 115.000	 L. 82.000
 L. 79.000	 L. 79.000	 L. 109.000	 L. 47.000	 L. 55.000	 L. 67.000	 L. 57.000	 L. 49.000	 L. 109.000
 telefonare	 L. 62.000	 L. 55.000	 L. 55.000	 L. 79.000	 L. 77.000	 L. 77.000	 L. 69.000	
 L. 62.000	 L. 75.000	 L. 62.000	 L. 54.000					

The Stick² For Use On Sega Genesis™ & Super Nintendo™



**NUOVO JOYSTICK
6 TASTI**

sia per Megadrive che per
Supernintendo

LIT. 125.000

NOVITA'

DISPONIBILE PISTOLA LETHAL ENFORCERS

PER IL SECONDO GIOCATTORE!!!!

versione Megadrive L. 39.000

versione Supernes L. 59.000



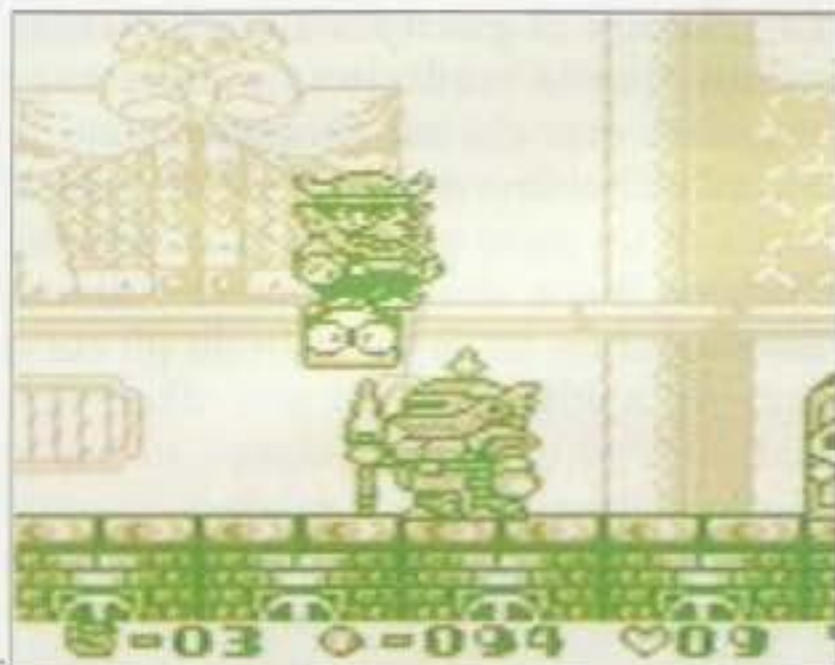
**NUOVA ACTION
REPLAY 2 per
Supernintendo**

LIT. 119.000

WARIO LAND



Gioia e tripudio!
Direttamente dall'Olimpo dei Videogiochi *Super Mario Land 3* viene a rischiarare le nostre grame esistenze. A noi non resta altro che dire: "Evviva!"



Quest'armatura fantasma deve essere colpita tre volte a spallate per fare aprire un passaggio segreto.

Per capire di cosa stiamo parlando, sappiate che questo gioco ha fatto dire a Rical "Non ho parole", ad Apecar "Me pare 'n marituzzo" e a Scarlet "Che la forza sia con noi". Ma cerchiamo di mantenerci calmi, di conservare un certo distacco e di procedere passo per passo, da esseri razionali quali siamo. Innanzitutto partiamo dal titolo: *Super Mario Land 3*. I più svegli fra i lettori avranno intuito che si tratta del sequel di *Super Mario Land 2*, un giochillo che non aveva nulla di particolare se non il fatto di essere "IL" più bel titolo mai apparso per Game-Boy. E infatti passò pressoché inosservato... 97% su Game Power n°12 e tonnellate di cartucce vendute in tutto il mondo.



Passiamo ora al sottotitolo: *Wario Land*. Gli stessi lettori di prima avranno subodorato che si tratta del Kattivone che il prode Mario debellava sul finire del precedente episodio. Ebbene sì, in un'epoca di radicali mutamenti e trasformismo imperante il ruolo di protagonista è stato affidato a un "cattivo", un losco figura dallo sguardo psicotico che si propone come alter ego degenerato del solito idraulico. E così, dove il caro Mario era agile e delicato, Wario si muove con la grazia di un bulldozer; e se il primo si contentava di saltellare in capo ai nemici, il secondo ora li carica con delle devastanti spallate.

Inoltre, mentre il baffuto italiano muoveva guerra agli avversari di turno per cause nobili dal grande valore morale

CACCIA AL BONUS

Alla fine di ogni livello potrete scegliere fra due diversi bonus stage.

I SECCHI

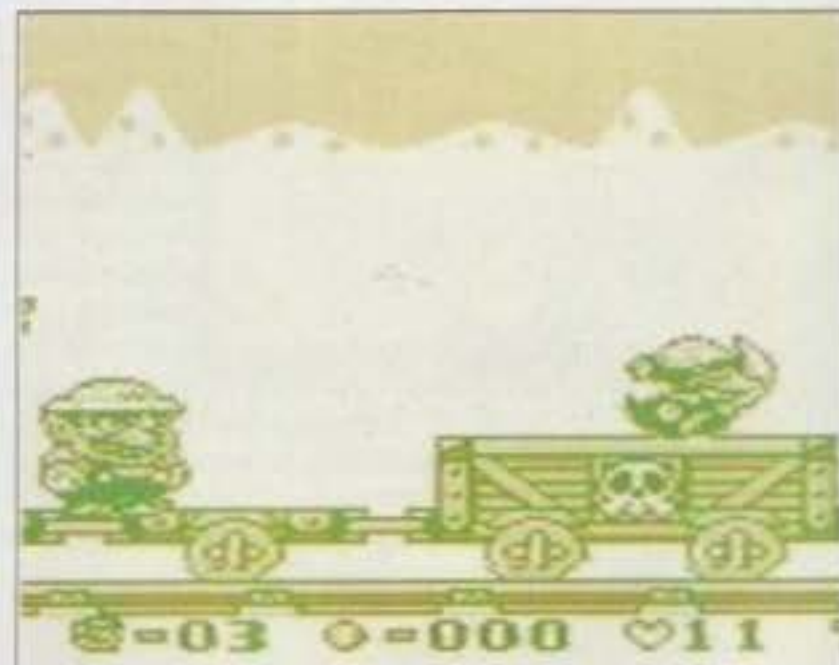


Questo stage permette di vincere un ammontare variabile di monete. Potrete fare tre tentativi (a pagamento) tirando la corda di uno dei due secchi. Se sarete fortunati un sacco di monete vi rotolerà in testa, altrimenti sarete tramortiti da un peso da 10 Kg in piena regione occipitale.

IL TIRO AL BERSAGLIO



Qui avrete la possibilità di vincere fino a 50 vite, puntando da 20 a 100 monete sulla vostra abilità nel colpire i nemici che vi sfilano davanti lanciando delle bombe a mano. L'en plein si ottiene con cinque centri su cinque tiri. Piuttosto difficile.



Wario come James Bond non ha paura dei treni in corsa. Evitate il boomerang e zompate sul papero.

IL MONDO DI WARIO

Oltre a proporsi come un grandioso esercizio di programmazione (i maghi della Nintendo sono riusciti a tirar fuori l'inverosimile dal piccolo GB) *Wario Land* costituisce un notevole passo avanti rispetto al *Super Mario Land 2* anche dal punto di vista dell'estensione: ne si è passati da 28 a 40 livelli e sono stati introdotti alcuni passaggi segreti.

Ecco a voi una panoramica su tutti e sette i mondi di WL con alcuni suggerimenti per affrontare i guardiani finali che vi ostacoleranno nel corso della vostra gita a base di razzie e saccheggi. Notate che per accedere a Sherbet Land dovrete scoprire un passaggio segreto che si trova nel livello numero 8, in Mount Teapot. Buona fortuna!

MT. TEAPOT



Una montagna a forma di teiera... nulla di cui stupirsi. Il paesaggio presenta abbondanza di

acqua: cascate e correnti sottomarine metteranno alla prova la vostra perizia natatoria. Verso la fine del livello 8 troverete il passaggio segreto per il livello 14 e Sherbet Land. Seguite la freccia di monete saltando più in alto possibile. Il guardiano è un minotauro che cercherà di incornarvi: sbattetelo giù dalla piattaforma.

STOVE CANYON



Violenta escursione termica: dai ghiacci alla lava, dal gelo alle palle di fuoco. Il pericolo costante

in questo mondo sarà quello di finire nel mare di lava che inonda gran parte dei livelli. Divertente il passaggio in cui dovrete saltare al volo su dei carri evitando i pipistrelli in picchiata. Il guardiano è un enorme faccione che distrugge a colpi di lingua il terreno sotto i vostri piedi. Colpitelo tre volte con i massi che vi spara.

PARSELY WOODS



In questa foresta rigogliosa vi imbatte- rete spesso in insidiose palle chiodate ro- tanti. Caratteristi-

stici i livelli ambientati lungo la ferrovia con acrobazie travolgenti sui vagoni in corsa. Colpendo un punto esclamativo farete prosciugare il lago (notate che dopo averlo fatto, tornando ai livelli già superati ne troverete alcuni allagati). Il mostro finale è un fantasma che fluttua per lo schermo.

RICE BEACH



Questo mondo è ambientato principalmente lungo la spiaggia, con profusione di botti

abbandonate sulla sabbia. Il livello più difficile è quello sotterraneo in cui sarete inseguiti da un macigno all'interno di un cunicolo. Il guardiano di fine livello è un uccellaccio corazzato: colpitelo tre volte in testa o dal basso mentre si fa a palla e va verso l'alto, dopodiché fatevi una bella doccia di monete.

SHERBET LAND



La Terra dei Sorbetti onora il proprio nome presentando superfici ghiacciate in quantità il

che provoca una certa difficoltà nel controllo, ma ben presto si acquisisce la giusta sensibilità. Alla fine affronterete un enorme pinguino-pugile. Appostatevi sulla piattaforma di neve e saltategli in testa. Dopo il primo colpo indosserà un cappello pieno di punte, cambiate tattica e caricate- lo alle spalle. In regalo: nove vite.

SS TEA CUP



Ecco la nave dei pirati... naturalmente a forma di tazza. L'imbarcazione è infestata dai coc-

codrilli e dai granchi, ma nel complesso questo è uno dei mondi più facili. Alcuni livelli si sviluppano sott'acqua e presentano dei fiocinatori agguerriti ma agevolmente eludibili. Nel finale vi imbatte- rete in un malefico pennuto che vi respingerà con la corrente d'aria sprigio- nata dalle sue ali.

SYRUP CASTLE



Il Castello di Sciropo non è troppo difficile e, in effetti, va giù tutto d'un sorso. Farete irruzione

nella camera da letto di una ragazza pirata (Wario è un vero screanzato) che chiamerà in aiuto un Genio da una lampada. In questo caso dovrete saltargli in testa cinque volte usando le nuvolette che fuoriescono dalla lampada come trampolino quando è in posizione orizzontale. A questo punto godetevi la sequenza finale.



A casa del nemico. Vi anticipiamo le sequenze finali dell'avventura di Wario: ecco il castello dei pirati.



Ecco l'ultimo dei guardiani di fine mondo: un genio con problemi di obesità che svolazza per lo schermo.

(tipicamente il salvataggio di parenti e affini), lo spregevole Wario, fedele ai propri (infimi) principi etici, affronta mille pericoli spinto dal puro interesse: ha infatti sentito parlare delle favolose ricchezze detenute da una banda di pirati e parte per impadronirsene.

La struttura di gioco resta fondamentale- mente quella tradizionale della saga mariesca (per chi sia rimasto chiuso in bagno nell'ultimo decennio ricordo che si tratta di un puro genere a piattaforme): l'infame Wario dovrà affrontare 7 diversi mondi per un totale di 40 livelli (di cui 9 segreti); a differenza del precedente episodio i livelli vanno affrontati in modo sostanzialmente sequenziale seguendo un itinerario fisso che si dirama, come in *Super Mario World*, in corrispondenza dei passaggi segreti. Alcuni livelli, quindici per la precisione, sono contraddi- stinti da un cerchietto lampeg-



giante e nascondono una serratura speciale al di là della quale rivelano un forziere contenente una grossa gemma, ottima per andare ad



Tra un livello e l'altro un momento di meritato svago: a voi la scelta fra due diversi bonus stage (vedi box).

arricchire il tesoro personale di Wario. Lungo il cammino il bieco individuo raccoglierà in gran quantità le monete che i pirati hanno nascosto in tutti i livelli.

Questa appropriazione ha un duplice scopo: rimpinguare il conto svizzero di Wario e assicurargli la possibilità di aprire le porte di fine livello, operazione che richiede un dazio di 10 monete.

Il sistema di controllo è piuttosto innovativo: il tasto della corsa funge ora da comando per le spallate, mentre i salti sono diventati ancora più precisi per quel che riguarda l'altezza.

È stato inoltre diminuito l'effetto inerzia tipico di questa serie, col risultato che la giocabilità raggiunge livelli celestiali.

Il quadro del gioco, dalla realizzazione tecnica esemplare, è completato dalla presenza di tre posizioni di salvataggio. Tutto ciò è molto bello.

• *Pentothal*



Abbiamo trovato il passaggio segreto per Sherbet Land! Cinque nuovi livelli "glaciali" attendono Wario.



"Aiuto!! Un maniaco in camera da letto!". Wario non conosce l'etichetta e insidia senza riguardi la fanciulla.

COMMENTO



Wario Land segna un nuovo standard nei giochi per GB surclassando *Super Mario Land 2* (che pure sembrava inarrivabile) per qualità di programmazione. Lo sprite di Wario è molto più grande di quello di Mario nel precedente episodio. L'intero gioco è ancora più vasto, con una dozzina di livelli in più e una struttura più intrigante grazie ai passaggi segreti. Il sistema di controllo è stato rinnovato con grande vantaggio per la giocabilità, che pure era già ottima in *SML2*. Infine il nuovo personaggio è veramente azzeccatissimo. Per tutti questi motivi mi sono subito innamorato di *WL* e sono sicuro che anche voi condividerete questo sentimento. È un acquisto assolutamente obbligato per chiunque possieda un GB, uno di quei titoli che rendono la piccola console portatile di casa Nintendo un capolavoro di ingegno. Non è la prima volta che il GameBoy ci regala titoli "enormi" nonostante le sue ridotte dimensioni: non posso far altro che complimentarmi, ancora una volta, con la grande N.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Super Mario Land 3: Wario Land**
Casa **Nintendo**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **3 posizioni di back-up**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Uno sprite enorme e neanche l'ombra di un rallentamento	Favolose musiche "mariesche". Tantissime e tutte diverse	Un controllo così perfetto da dare i brividi	È un po' troppo facile. Unica ombra nel generale splendore



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



POCHI CAPELLI, MOLTI CAPPELLI

Come in ogni episodio di questa saga, fanno la loro comparsa nuovi power-up. In questo caso sotto forma di stravaganti copricapi. Sappiate che Wario risulta piuttosto avvantaggiato rispetto al suo alter ego Mario perché ha la possibilità di iniziare ogni livello da "grande", anche se è giunto rimpicciolito alla fine del livello precedente.

ELMO DA VICHINGO



Con le corna potrete infilarvi nei soffitti e rimanere sospesi, inoltre le vostre spallate avranno potenza doppia e potrete sfondare i blocchi dall'alto sedendovici sopra.

WARIO PICCOLO



Senza cappello, con la calvizie incipiente in bella vista, Scarlet ehm, Wario perde il suo usuale ghigno sadico. In questo stato si sente indifeso: cercate di rasserenarlo procurandogli dei power up al più presto.

CAPPELLO A REAZIONE



Vi permette di proiettarvi in aria a velocità stratosferiche travolgendo (quasi) ogni nemico sulla vostra traiettoria. Utile per scoprire passaggi segreti.

CAPPELLO LANCIAFIAMME

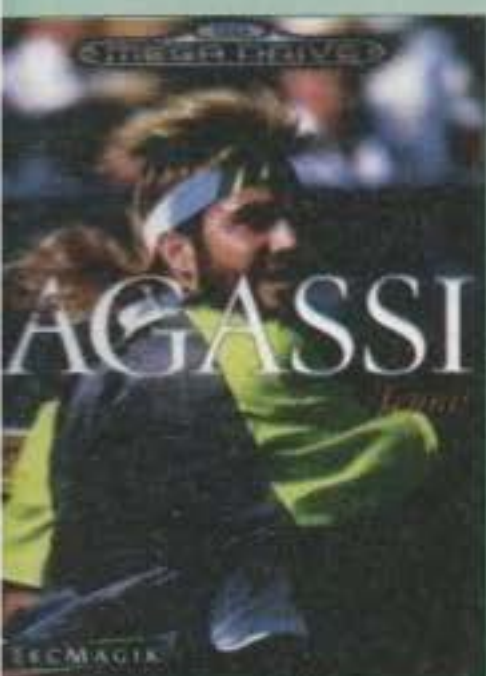


È devastante contro ogni sorta di nemico e funziona anche sott'acqua. Serve inoltre a distruggere i blocchi, visto che con questo in capo non potrete produrre le solite spallate.

NEWEL srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



L. 59.000



L. 59.000



L. 49.000



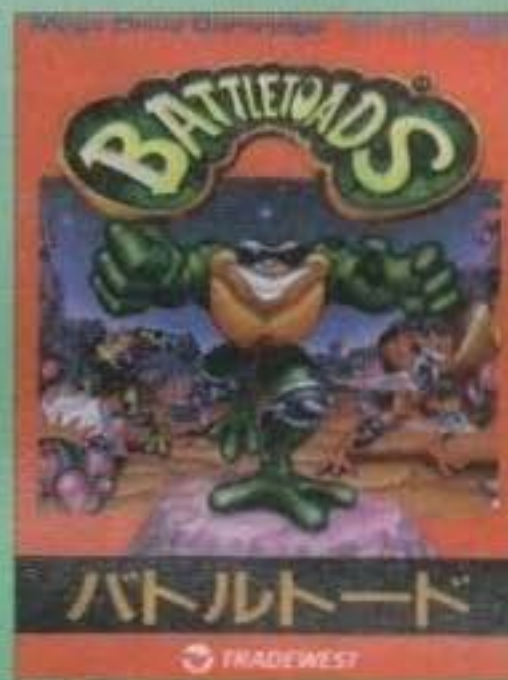
L. 49.000



L. 59.000



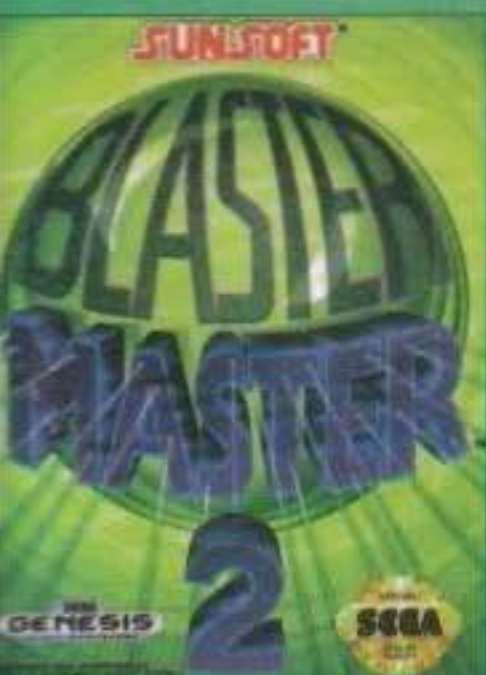
L. 59.000



L. 49.000



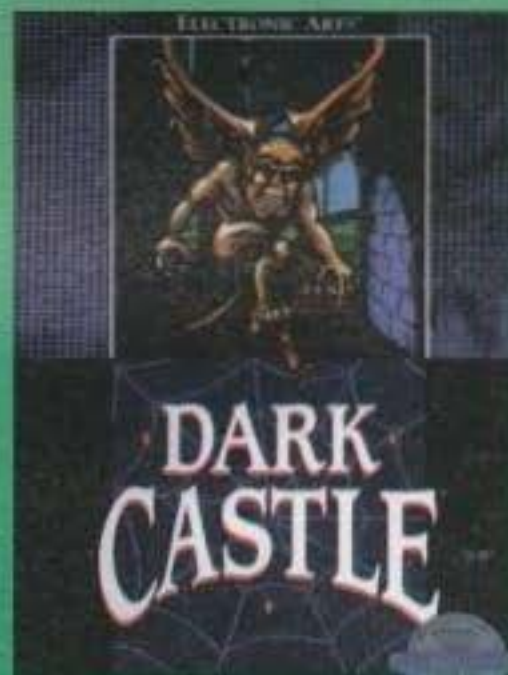
L. 69.000



L. 29.000



L. 59.000



L. 39.000



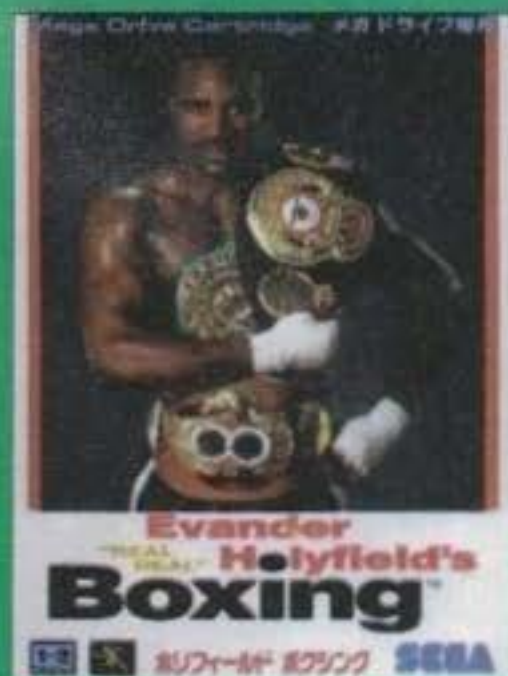
L. 69.000



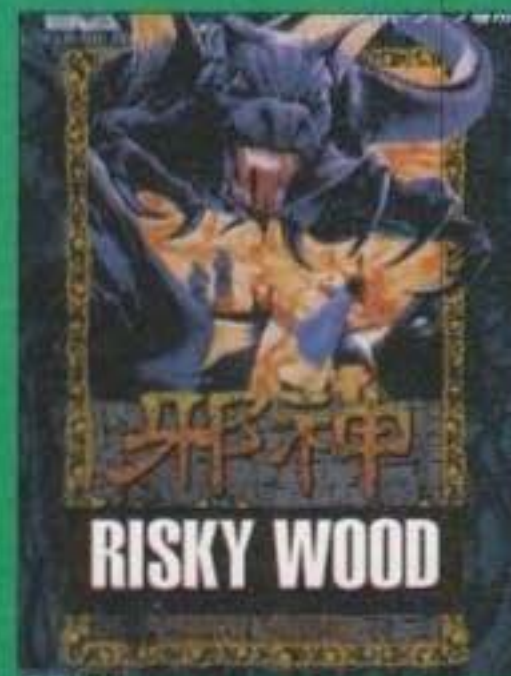
L. 39.000



L. 49.000



L. 29.000



L. 29.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE



Perché credete che questa recensione sia finita nelle "tenere" manine di Red Fury? Sarà forse per la sua naturale predilezione per i cartoon? Sarà per la somiglianza con il protagonista? O forse per il soprannome appiccicatole da Random ("Carotina")? L'opzione dei dentoni ci sembra la migliore!!!



Vile Coyote cerca di mettere le zampe su Bugs Bunny, avrà capito che con Beep Beep non ce n'è



Ci siamo, è arrivato finalmente anche in Italia! *Bugs Bunny Rabbit Rampage* che avevate solo intravisto nelle news dello scorso numero è finalmente nelle mie mani!!! Ancora una volta

Bugs Bunny si ritrova invischiato in una delle sue solite situazioni da "corri-prendi la carota-e fuggi" tanto collaudate sia nella serie televisiva della Warner Bros sia in quella videoludica della Sunsoft che aveva preso il nome di *Looney Toons*.

Questa volta però pare che ci si sia messo di mezzo un disegnatore pazzo, uno di quegli animatori capaci di far vivere alle loro creature d'inchiostro (in questo caso di pixel) le avventure più sconcertanti che si siano mai sentite...e se alcune di queste cose non le ha provate neppure Apecar dall'alto della sua ormai decennale esperienza potete davvero iniziare a preoccuparvi! Ecco infatti, che il nostro conigliotto dalle lunghe orecchie dovrà riuscire a cavarsela egregiamente di fronte a nemici di ogni sorta: a cominciare dall'eterno antagonista Yosemite Sam e il

CALCIONE ATTORCIGLIATO ROTANTE...

Gli strumenti della Acme non sono l'unico espediente per mettere ko gli innumerevoli avversari che vi troverete di fronte, in verità potrete usufruire anche di mezzi più violenti se vorrete a tutti i costi far sputare loro tutti i denti che hanno in bocca (oddio forse sono stata un po' truce... beh, pazienza!).

IL CALCIO



Insomma, una sonora "zoccolata sui denti" non ha mai fatto male a nessuno, figuriamoci poi a uno di questi maledettissimi indianacci... con grazia però mi raccomando, sempre con grazia e con stile!

L'ATTERRAGGIO "POTENTE"



Se proprio volete appiattire uno dei vostri nemici il metodo migliore per farlo è quello di atterragli sulla capocchia con il vostro 45 di "piedino"!

SPINNING ATTACK



Ovvero l'attacco più potente che Bugs abbia a disposizione. Per attuarlo non dovrete far altro che premere il pulsante per il lancio delle torte e quello del salto contemporaneamente e il vostro amato coniglio abatterà i nemici con un'estrema facilità.

IL LANCIO DELLA TORTA



Ma io dico è un vero peccato sprecare tutta questa bella panna, la crema, la fruttina glassata per spacciarla in faccia a qualcuno... beh, ripensandoci però... Trust, vieni un po' qua!!!





Sembra proprio che Taz abbia mangiato troppo. In fondo, anche un "gozzo" come lui ha dei limiti.

suo inseparabile fucile a pallini, al terribile toro scatenato di un'ormai famosa arena (no Alex, non stiamo parlando di te!) fino al diavolo della Tasmania, il divoratore folle.

Per fronteggiare una serie di tali pericolosi tipacci Bugs Bunny avrà a disposizione un'innumerabile varietà di attacchi e di armi speciali: siamo infatti giunti al punto più esaltante di questa mirabolante cartuccia, ovvero le fantastiche produzioni della ACME, la ditta di cui si serve anche Wile il coyote per acquistare i suoi aggeggi cattura-struzzo.

Gli esperti di questa grandiosa organizzazione si sono adoperati per fornire a Bugs Bunny tutto ciò di cui poteva avere bisogno nella sua avventura: dai candelotti di



0033-5556767 ACME COMPANY. MAY I HELP YOU?

Utilizzando l'apposito pulsante potrete selezionare l'oggetto della ACME di cui avrete bisogno in quel momento, scegliendolo tra tutti quelli che avrete raccolto sino ad allora.

FRECCIA

Utilizzandola apparirà un cartello con scritto "Bugs è stato qui". Ebbene, da lì ricomincerete se la vostra energia dovesse finire nella "immensa radura dell'eterna carota"

BERSAGLIO

Lasciatelo da qualche parte e vedrete cadere a terra distrutto il poverino che si beccherà una tonnellata di ferro sulla testolina!

TAPPO

Nello scontro con Big Bad Wolf potrete "chiudergli la bocca" nel vero senso della parola, piantandogli il tappo in mezzo alle labbra non oserà muovere più un muscolo!

PENNELLO

Colorate il gatto nero con una bella striscia bianca, a mo' di ultrà della juve, e vedrete che la tenera puzzolina se lo porterà via innamorata pazza (puzzola = Juventino = Paddy)!

MARMELLATA

Questo intruglio sulla falsariga dei preparati di zia Marisa farà rimanere appiccicati i nemici in modo così buffo che ci rideranno sopra perfino loro!

CAMPANELLO DA ROUND

Nello scontro con Crusher, il lottatore, utilizzatelo per fargli credere che il round sia terminato e poi massacrato!!!

CANDEL-POLLO

Ossia un candelotto di dinamite travestito da pollo arrosto. Da offrire a Taz con le condoglianze dello chef!

INCUDINE



Sarà utile per spiacciare al suolo un certo toro di nostra conoscenza dopo averlo aizzato con un fiammante mantello rosso... mai fidarsi dei conigli con le orecchie lunghe!

BUCO NERO



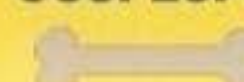
Una voragine, uno sconfinato precipizio nel quale cadrà ogni malcapitato che vi passerà sopra!

CAROTA



Ripristina l'energia di Bugs Bunny.

OSSI ESPLOSIVI



Fido, tesoro, mangia l'ossicino che ti dà la mamma, mangia... e poi esplodi!

TORTE E POMODORI



Non è un supermercato ma in ogni caso una fornitura di armi da lancio non guasta mai!

SPECCHIO



Una semplice arma come questa vi permetterà di riflettere il raggio delle pistole dei nemici spaziali facendolo convergere in modo che siano loro a subirne gli effetti!

CARROARMATO



Esploderà in faccia al nemico come il migliore degli strumenti bellici.

BOMBE E DINAMITE



Cosucce esplosive, niente di troppo innovativo, ma pur sempre efficace!





Il calcio è sempre un ottimo modo per uscire da situazioni particolarmente difficili.



Dalla terra allo spazio il passo è breve. Bugs Bunny dovrà affrontare anche gli struzzi spaziali.

dinamite agli ossi esplosivi, a torte e pomodori da lanciare in quantità davvero considerevole, ma per maggiori informazioni vi rimando al box! La particolarità di questo gioco sta proprio nel modo in cui deve essere giocato: lo scopo infatti è farvi divertire e avanzare lungo i 10 mirabolanti livelli non servendovi della forza bruta (come farebbe il nostro caporedattore) ma cercando di cavarvela con le piccole astuzie che gli oggetti della ACME vi permetteranno di usare. Per fare un esempio il cattivaccio di turno con tanto di fucile a canne mozzate, sigarone in bocca e canottiera macchiata di sugo sarà atterrato dal "tremendo peso della ragione" se riuscirete a farlo passare sopra il bersaglio rosso della ACME che avrete preventivamente lasciato scivolare e sopra il quale sarà posto quel leggerissimo pezzo di ferraglia che prende il nome di incudine... da ribaltamento!!! Ricordate che alla fine di ogni livello riceverete un punteggio a seconda del modo in cui sarete riusciti a uscire dalla sezione, se

vi sarete comportati proprio come avrebbe fatto Bugs, ossia zompettando qua e là in cerca di succulente carotine e attuando tiri mancini ai danni dei vostri avversari, sicuramente verrete eletti Super-conigli!!!! That's all folks!

• Red Fury



Mentre aspetta i vostri comodi, Bugs Bunny non perde l'occasione per prendervi in giro, da bravo cartoons.



COMMENTO

SN

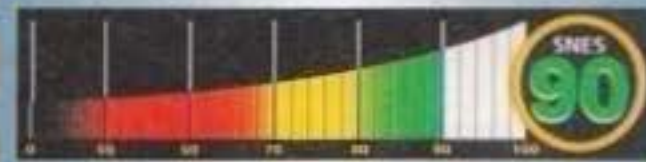
Non potete darmi una cartuccia che mi faccia agire e pensare come un cartone animato e pretendere che non dia un power game, eh! Ragazzi che dire, *Bugs Bunny Rabbit Rampage* è sicuramente uno dei giochi più divertenti che io abbia visto negli ultimi tempi, a parte la grafica stre-pi-to-sa, il sonoro esaltante e i divertentissimi personaggi, la modalità di gioco, che si fonde tra un platform e un action, mi ha veramente fatto girare la testa. Il fatto che l'avanzamento risulti un po' semplice (in effetti non è affatto difficile arrivare alla fine dei 10 livelli) non sminuisce assolutamente il valore ludico di questa cartuccia perché l'importante non è il finirlo ma giocarlo al meglio. È un titolo dedicato sicuramente anche ai più piccoli perché le immagini sono curatissime, sprite enormi e divertenti, situazioni assurde proprie di un cartone animato. Insomma è straconsigliato ai patitissimi del genere e non, perché vi assicuro che dire di alcune situazioni che sono esilaranti è davvero poco. Grandioso!

SCHEDA TECNICA

Titolo **Bugs Bunny Rabbit Rampage**
Casa **Sunsoft**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **3**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME/AZIONE

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Da urlo e salto carpiato con avvistamento a destra	Ballare con le musiche da cartoon, perché no, io ci sono riuscito!	Alla portata di chiunque, anche di chi non sa neppure cosa sia un joystick	Riuscirà il nostro eroe a farla franca anche questa volta? Il seguito alla prossima puntata!



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A **O** **O** **O** **O** **O** **P**



Seguendo l'esempio della Parietti, mi accingo a tentare un esperimento di recensione interattiva. Con le vostre telefonate potrete decidere chi sarà l'eroe di questo gioco e fissare i punti principali della sua storia.

Driiiiiin!!!! Lettore: Pronto, buongiorno sono la Gisella e telefono per partecipare a questo esperimento. Senta io vorrei che il protagonista di questo gioco fosse Pippo Baudo. Una banda di cattivissimi macellai ha infatti rapito sua moglie per farne un piatto di affettati misti. Pippo dovrà affrontare mille pericoli cercando di non perdere i capelli (la sua energia vitale) fino a trarre in salvo la sua adorata mogliettina.

Allora, le piace come idea?

Recensore: Ehm, come dire, è sicuramente una storia molto originale, ma forse è meglio se sentiamo qualche altra proposta.

Driiiiiin!!!!

Lettore: Pronto, ciao mi chiamo Claudio e sono un appassionato di letteratura fantasy. Io pensavo a qualcosa di più particolare. In un tempo e

SKYBLAZER



A sinistra, per sconfiggere questo inquietante occhio vi basterà evitare i suoi primi tre attacchi e quindi posizionarvi nell'angolo in basso a sinistra, dove non potrà raggiungervi.



Per sconfiggere questo tipo colpite gli occhi e la faccia sulla fronte cercando di evitare di essere schiacciati.



Posizionatevi nell'angolo a destra e riuscirete a colpire tranquillamente questo elefante sputa mele.



Ashura è veramente un osso duro... a meno che non usiate contro di lui il potere della Fenice!

L'ARABA FENICE

Le ampole contenenti il liquido arancione servono per aumentare la vostra riserva di energia mistica. Questa energia si consuma quando utilizzate i poteri speciali. Man mano che proseguirete nel gioco acquisirete nuovi e più potenti poteri che vi saranno utili per sconfiggere i boss più arrabbiati.



È il potere che avete fin dall'inizio. Una semplice, ma

efficace, mezzaluna scaturisce dalle vostre mani andando a colpire tutto ciò che vi si trova davanti. È molto utile per distruggere gli avversari più pericolosi all'interno dei livelli.



Questo è forse il più utile di tutti i poteri. Sky si trasfor-

ma in una sorta di cometa e può così attraversare intere sezioni di livello utilizzando la sua spinta. È fondamentale per non impazzire nello schermo acquatico.



Dei fulmini vanno a colpire ogni nemico presente sullo

schermo distruggendolo all'istante. È una sorta di smart-bomb ma il suo effetto è naturalmente solo temporaneo e presto vi ritroverete nei guai come prima.



È ora di fare la nanna. Con questo potere potete influire

sullo scorrere del tempo e bloccare tutti i nemici presenti nello schermo. Ma benché momentaneamente paralizzati il loro contatto rimane comunque letale per Sky.



Micidiali colpi di energia partiranno nelle otto direzioni

senza dare scampo a chi vi circonda. Consuma quanto il potere del fulmine ma è molto meno efficace e sicuro, si sconsiglia quindi un suo uso frequente.





Le correnti di aria calda vi spingono verso l'alto, mentre l'aria fredda vi spinge verso la morte.



In questo schermo bonus si possono ottenere un sacco di vite extra raccogliendo i diamanti.

in un luogo non meglio precisato, un certo Raglan, signore delle tenebre e re della distruzione, convoca il suo braccio destro Ashura e lo esorta a chiamare a raccolta tutti i suoi malefici guerrieri per ribadire il suo dominio su tutte le terre conosciute. Per fare questo, Ashura decide di rapire Arianna, la rappresentante delle forze del bene, e di immolarla in onore del suo signore e padrone. I buoni a questo punto devono trovare un valoroso guerriero che riesca a salvare la bellissima Arianna dalle grinfie del male. Il prescelto è un giovane di nome Sky. Costui è ancora alle prime armi, ma nelle sue vene scorre il sangue di Sky-Lord, un potentissimo mago, e questo secondo gli anziani basta a garantirgli almeno una possibilità di successo. Sky, però, dovrà prima farsi le ossa in battaglia al fine di acquisire i poteri necessari per affrontare con successo il potentissimo Raglan. Lo aspettano tre isole piene zeppe di malefici guerrieri, ma Sky potrà sempre contare sull'aiuto di un vecchio saggio capace di rigenerare le sue energie e di farlo ripartire dal punto dove era arrivato.

R: Complimenti, davvero una bellissima storia. Ma sai anche dirmi qualcosa di più preciso sulle difficoltà che Sky dovrà superare?

L: Certo! Ci sono torri da scalare dove si corre costantemente il rischio di cadere di sotto, ci sono intricatissime foreste incantate, c'è un tempio infuocato e un castello congelato. Alcune

zone sono da attraversare in volo altre sono da superare a nuoto, e poi ci sono i terrificanti mostri finali. Questi ultimi sono enormi e capaci di ogni diavoleria, al limite dell'immaginabile! Tra l'altro nell'ultima isola Sky dovrà riaffrontare tutti i mostri precedentemente incontrati e i due supremi rappresentanti del male: Ashura e Raglan. Il primo è una sorta di pipistrellone mentre il secondo si presenta come un gigante capace di lanciare raggi laser e di sputare fuoco.

R: Come potete vedere l'esperimento è perfettamente riuscito, ma non penso che se ne faranno altri (puoi esserne certo! NdRandom).

• Trust



Nel livello acquatico se non sfruttate la forza del Comet Flash, potrete solo subire il volere della corrente.



Invulnerabili? Eccovi accontentati!

Una colorazione dorata indica l'avvenuta mutazione, purtroppo ha un effetto molto limitato nel tempo ma rimane comunque di grande utilità, soprattutto con alcuni cattivi di fine livello.



Questo è il massimo che si possa desiderare. In

cambio di due sole tacche di energia mistica riceverete ben quattro tacche di energia vitale. Inutile ricordare la sua estrema utilità per tutte le situazioni di momentanea debolezza.



È l'ultimo e il più prestigioso dei poteri. Vi trasformerete in una bellissima fenice e potrete svolazzare in giro colpendo chi vi pare e piace. Ma vi conviene usare questo colpo solo con Ashura perché è molto dispendioso e di breve durata.



COMMENTO

SN

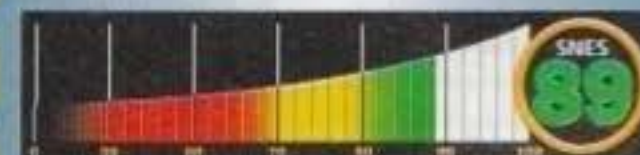
Questo gioco è stato curato e realizzato davvero bene. La grafica è di ottimo livello, grazie anche a un sapiente uso dei colori e alle fantastiche animazioni del protagonista e di chi lo circonda. La giocabilità è molto alta, in diretta conseguenza del buon controllo e della grande varietà di situazioni, e anche il sonoro è piacevole. Ma tutto sommato *Sky Blazer* non convince completamente. Probabilmente è per via dell'eccessiva facilità e del fatto che in realtà, a parte i mostri finali decisamente originali, non c'è niente di veramente innovativo o che comunque faccia spiccare questo titolo tra un sacco di altri giochi simili. Sarebbe bastato un pizzico di fantasia e di lunghezza in più per renderlo memorabile e per fargli ottenere il primo posto nella vostra lista della spesa. Comunque è bene ricordare che l'elemento fondamentale in un gioco è il divertimento, e io personalmente mi sono divertito tantissimo giocando con questa cartuccia, quindi fate un po' i vostri conti...

SCHEDA TECNICA

Titolo **Sky Blazer**
Casa **Sony Imagesoft**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Personaggi e fondali molto curati e vari	La Sony non trascura mai questa parte nei suoi giochi	Molto divertente grazie anche a un buon controllo	Abbastanza lungo, ma anche molto facile



SOTTO CONTROLLO

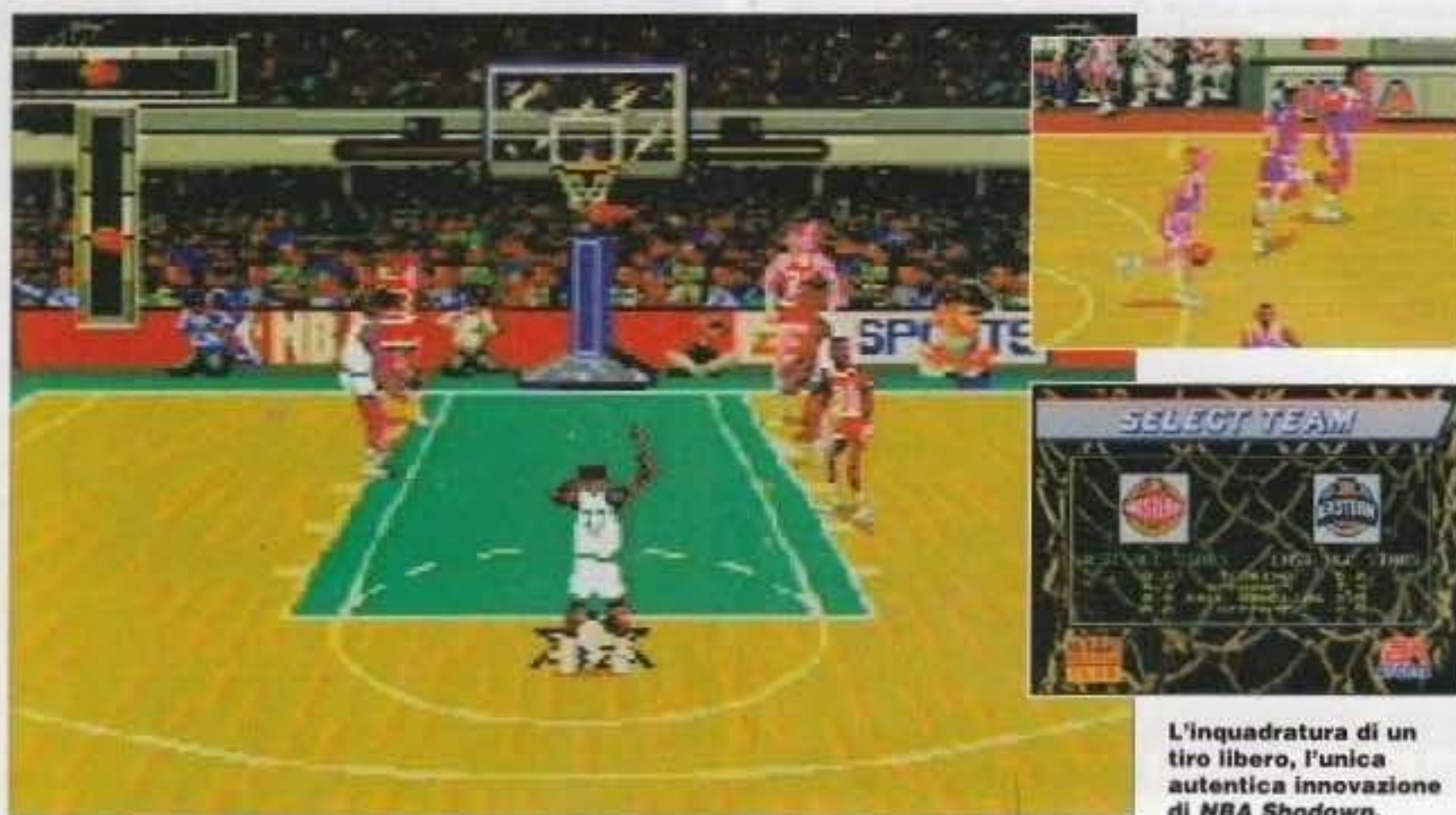


AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

NBA

SHOWDOWN 94



L'inquadratura di un tiro libero, l'unica autentica innovazione di NBA Showdown.



Dopo il successo incontenibile ottenuto da quel piccolo mostro chiamato *NBA Jam*, le principali softhouse

del mondo sembra si siano coalizzate per strappare all'Acclaim la palma di produttrice del miglior gioco sportivo di tutti i tempi. Accolade, Electronic Arts e Konami scendono idealmente in campo, ognuna con un titolo ispirato al basket. Riusciranno i nostri eroi a sconfiggere lealmente la comune avversaria senza infrangere le irrinunciabili regole di correttezza sportiva e, soprattutto, senza plagiare il grande capolavoro videocestistico?

IL BOX PIU' INUTILE DEL MONDO...

Vi assicuro che *NBA Showdown* non si merita niente di meglio. Beccatevi dunque l'elenco completo delle 33 squadre disponibili nel gioco: sono ovviamente presenti tutte le 27 squadre NBA, le due squadre "All Star" nonché quattro squadre "Custom" che riuniscono i migliori giocatori della lega in quattro rispettive categorie: quella dei "saltatori", quella degli "schiacciatori", quella dei "velocisti" e quella dei "jammers". Ricordiamo che le squadre "Custom" possono essere personalizzate inserendo i giocatori che, a proprio giudizio, meritano maggiormente il rispettivo posto in squadra. A lato di ogni team sono riportati quattro valori numerici che rappresentano la media rispettiva della squadra per quanto riguarda quel particolare aspetto di gioco. La media è stata ottenuta attribuendo a ogni giocatore un valore da 1 a 10 che rappresenta il rendimento dello stesso nella passata stagione. Divertitevi!

Squadra	% Realizz.	Rimbalzi	Controllo-Palla	Difesa
EAST ALL STARS	8,8	7,9	8,4	8,4
WEST ALL STARS	9,0	8,3	8,6	8,6
CUSTOM FLYERS	9,1	8,8	8,2	8,9
CUSTOM JAMMERS	9,1	8,5	8,6	8,7
CUSTOM SLAMMERS	8,8	8,0	8,5	8,4
CUSTOM SKYERS	8,9	8,6	8,4	8,7
ATLANTA HAWKS	7,5	7,8	7,8	7,9
BOSTON CELTICS	7,6	7,6	7,9	7,7
CHARLOTTE HORNETS	7,7	7,3	8,0	7,9
CHICAGO BULLS	7,5	7,5	7,9	7,8
CLEVELAND CAVS	7,6	7,5	7,9	7,8
DALLAS MAVERICKS	7,2	7,6	7,3	7,4
DENVER NUGGETS	7,4	7,6	7,5	7,8
DETROIT PISTONS	7,4	7,3	7,6	7,8
GOLDEN STATE WARRIORS	8,0	7,6	8,3	7,9
HOUSTON ROCKETS	7,5	7,5	7,7	8,0
INDIANA PACERS	7,6	8,0	7,7	8,1
LOS ANGELES CLIPPERS	7,5	7,7	7,6	7,9
LOS ANGELES LAKERS	7,6	7,6	7,9	7,8
MIAMI HEAT	7,5	7,6	7,7	7,9
MILWAUKEE BUCKS	7,4	7,6	7,8	7,8
MINN. TIMBERWOLVES	7,3	7,6	7,8	7,6
NEW JERSEY NETS	7,4	7,6	7,6	7,8
NEW YORK KNICKS	7,7	7,8	7,8	8,2
ORLANDO MAGIC	7,6	7,6	7,7	7,7
PHILADELPHIA 76ERS	7,7	7,6	7,7	7,8
PHOENIX SUNS	7,6	7,8	8,0	8,1
PORTLAND TRAILBLAZERS	7,5	7,9	7,7	8,1
SACRAMENTO KINGS	7,6	7,6	7,9	7,7
SAN ANTONIO SPURS	7,7	7,7	8,1	7,8
SEATTLE SUPERSONICS	7,6	7,9	7,8	8,2
UTAH JAZZ	7,5	7,7	7,7	8,0
WASHINGTON BULLETS	7,7	7,7	7,9	7,8



La classica inquadratura alla NBA Playoffs. Certamente efficace ma tremendamente monotona.



Un derby da sogno: Lakers contro Lakers. Chi avrà mai la meglio? A Vordak l'ardua sentenza!



Mentre Accolade e Konami cercavano in fretta e furia di sfornare un nuovo gioco di basket che potesse reggere il confronto col titolo Acclaim, l'Electronic Arts correva ai ripari rifacendosi alla sua vecchia filosofia commerciale: propinare minestre riscaldate! Dopo tutto, che diamine, era pur sempre l'EA a rivestire il ruolo di "campione" uscente essendo la produttrice dei titoli della serie *NBA Playoffs*, i migliori simulatori cestistici sviluppati sinora per il sedici bit della grande "S". Che bisogno c'era allora di programmare un nuovo gioco se quelli già esistenti erano stati accolti con favore dal grande pubblico? Poche modifiche, effettuate in maniera un po' dozzinale, le minime necessarie per poter cambiare nome al gioco, ed ecco pronto un nuovo fiammante titolo della collana "EA Sports", alla facciaccia degli allocchi che lo compreranno! Tutto sarebbe filato via liscio se l'EA non avesse incontrato sulla sua strada il buon vecchio Vordak a romper loro le uova nel paniere! Bando ora alle polemiche e passiamo ai fatti: vediamo quali sono le principali caratteristiche che differenziano *NBA Showdown* dai predecessori: in primo luogo la velocità: il miglioramento è del tutto trascurabile, attestandosi intorno ad un aumento del 20%; è stata aggiunta la possibilità di partecipare a un intero campionato e non più, com'era stato finora, solo ai playoff; inoltre è stata introdotta l'opzione "custom" che consente di variare a proprio piacimento le regole fondamentali di gioco e di escludere così, se lo si desidera, l'infrazione di passi, di campo, di dieci secondi e così via. *NBA Showdown* è compatibile con il 4-Way-Play (ma non con il *Sega Tap*, ci vuol pazienza...) e consente a quattro giocatori diversi di prendere parte contemporaneamente allo stesso incontro. L'esecuzione dei tiri libe-

ri è stata completamente cambiata alterando la visuale che, da laterale, è passata a frontale, con la "telecamera" idealmente posizionata qualche metro dietro le spalle del tiratore. Ora anche l'allenatore può essere selezionato per decidere se adottare una tattica di gioco di tipo difensivo, offensivo o di contropiede. Infine si segnala la presenza di uno squallido tabellone elettronico, pallida imitazione di quello utilizzato in *FIFA*

International Soccer, che commenta, con degli altrettanto squallidi spot, le fasi fondamentali dell'incontro, come le stoppage, le "bombe" da tre punti, ecc. Non mi resta altro da fare quindi che complimentarmi ancora con i truccatori della Electronic Arts per la brillante operazione di "lifting" e soprattutto per la faccia tosta dimostrata nel presentare un gioco vecchio di quasi cinque anni come se fosse nuovo. A quando la nuova versione di *Pac Man*, oops, volevo dire di *The Super Boga-Boga Labirinth Game*?

• Vordak



Quel cornutacc..., cioè il sig. Arbitro, ha fischio uno sfondamento. Forse quello del suo naso?



I cestisti sono pronti a prendere il rimbalzo. È tempo di tirare fuori le unghie (in senso metaforico, ovviamente).

COMMENTO

MD

Non trovo parole per commentare degnamente *NBA Showdown*, tranne, forse, una sola: vergogna! È veramente giunta l'ora di finirli di prendere la gente per il naso, ma cosa credono le software house, che siamo tutti deficienti? Soprattutto mi meraviglio che proprio l'Electronic Arts si sia abbassata a ricorrere a questi trucchetti da pescivendolo albanese! Oltretutto, il gioco è davvero di qualità appena passabile, il sonoro è pressoché inesistente, la grafica non ha avuto alcun miglioramento, così come la giocabilità, che pur rimanendo qualitativamente accettabile, non presenta il minimo miglioramento. Solo la longevità è stata toccata, grazie all'introduzione del campionato completo (capirai che sforzo...). Anche se, tra i tre giochi recensiti, questo è quello che ha avuto il punteggio più alto, invito i consumatori a NON cadere nella trappola e a risparmiare la cifra per qualcosa di più degno, magari lo stesso *NBA Jam*.

SCHEDA TECNICA

Titolo **NBA Showdown**
Casa **Electronic Arts**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1/4**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **3**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Così come in tutti gli episodi precedenti...	No comment!	Discreta ma non eccelsa, in tanti anni si poteva far qualcosa per migliorarla, e invece...	Buona idea quella del campionato...



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

BARKLEY SHUT UP AND JAM!



C'è chi usa la fantasia e chi invece cerca di riprendere le caratteristiche di un gioco che ha avuto successo per vivere del suo fulgido riflesso. Il secondo caso, oltre a essere piuttosto scorretto, a volte non riesce che a produrre dei timidi paliativi che lasciano l'amaro in bocca. *Barkley Shut Up 'n' Jam* rientra in quest'ultima categoria.

Il nostro allucinante viaggio nel mondo degli orrori videoludici continua, dunque! Questa volta si fa una capatina in casa Accolade. Qui l'atmosfera si fa rarefatta. Probabilmente, infatti, dopo i fasti di *Bubsy*, i programmatori sono caduti in letargo su un letto di allori e dormono ancora il sonno dei giusti! I pochi sviluppatori rimasti svegli dunque, entrati in riunione, ovviamente non prendono neppure vagamente in considerazione la possibilità di produrre un gioco originale e decidono, senza alcun indugio, di copiare in maniera spudorata un gioco già in commercio. Il fato vuole che nell'equipe selezionata sia presente, in maniera del tutto accidentale, una persona che addirittura capisce qualcosa di videogio-



16 SIMPATICHE CANAGLIE...

"SIR CHARLES" BARKLEY: Nato il 20 febbraio 1963 a Leeds, nella soleggiata Alabama, Barkley diventa giocatore principale della Auburn University cui fa vincere il titolo nella stagione '83-'84. Superata la fase giovanile, entra nei Philadelphia 76ers nell'84 e vi rimarrà fino al '92, quando passerà al Phoenix Suns, che riuscirà a condurre in finale nel '93. Così come nelle "arene" NBA, Sir Charles è un avversario micidiale nel basket da strada, sport da lui particolarmente amato e che pratica tuttora quando gli impegni professionali glielo consentono. Ovviamente, è il giocatore più forte di *Barkley Shut Up and Jam*.

STONEWALL

Un vero bruto: stategli alla larga o potrebbe scambiare la vostra testa per la palla.



SWEET PEA

Ideale per i tiri da lontano, Sweet Pea potrebbe segnare un tiro da tre nel sonno anche se non disdegna le schiacciate mozzafiato.



SARGE

Non sarà brillantissimo, ma è solido come il titanio. Non contate su di lui se volete un gioco spettacolare, ma se ciò che vi interessa è fare punti velocemente, allora avete trovato il vostro uomo.



SPIKE

Un autentico bombarolo: lasciategli un attimo di respiro e, in men che non si dica, vi appiopperà una serie di tiri da tre, infilandone uno dietro l'altro.



NEWTs

Gli scout delle grandi squadre professioniste non sanno se chiamarlo in squadra o chiamare la polizia: Newts è violenza allo stato puro, ma non è dotato di una gran mira.



FLY BY

Fuori dalla linea dei tre punti è praticamente inesistente, ma NON lasciatelo avvicinare al canestro per nessuna ragione: questo ragazzone è un mago delle schiacciate!



WILDMAN

Più veloce di una scheggia, dotato di un'elevazione migliore di un canguro, Wildman ha però un punto debole: i rimbalzi.



D-TRAIN

Non mettetevi mai davanti a lui in fase di tiro: se disgraziatamente la cosa dovesse infastidirlo, D-Train potrebbe strapparvi il cranio e tenersele come portafortuna!



SIR CHARLES

Vi abbiamo già detto tutto di lui, ma se volete sapere qualcosa di più, sappiate che non concede alcuna pietà sul rettangolo di gioco.



T-BONE

Chi ha giocato con lui dice che potrebbe essere il migliore del gruppo, dopo il "Sir" naturalmente! Chi ha giocato contro di lui dice che è il migliore!



CHILLY

Tre sole parole per definire questo giocatore proveniente dal Bronx: specialista-in-rimbalzi. Secondo solo a Barkley, è il compagno ideale per un giocatore dotato di buona mira e che ama tirare da tre.



FUNKY-D

Più preciso di un cecchino professionista, è in grado di fare miracoli dalla linea dei tre punti. Pressoché impedito nei rimbalzi, può essere il compagno ideale di Chilly.





Una schiacciata alla *Shut Up and Jam*, ovviamente il confronto con *NBA Jam* non è neanche da considerare.

chi! La cosa non manca di sorprendere i colleghi la cui attenzione si concentra subito sull'esperto. Questi, non senza un visibile imbarazzo, prende la parola e suggerisce che, in effetti, è uscito di recente un gioco che ha riscosso qualche vago successo tra il pubblico e che potrebbe servire allo scopo. Allora è deciso: il titolo da copiare sarà *NBA Jam* e dovrà essere prodotto il più velocemente possibile, in modo da sfruttare l'entusiasmo sollevato dal gioco Acclaim. Pochi mesi e il gioco è pronto: verrà distribuito col titolo di *NBA Pam* ed è praticamente identico al quasi omonimo. Qualcuno fa rispettosamente notare che l'Acclaim potrebbe prenderla male e non mandare più i calendarietti natalizi in occasione delle vacanze invernali. Si

stosi e multimiliardari palazzi dello sport si passa ai campetti di periferia suburbana delle grandi città statunitensi. Nel frattempo, il titolo viene cambiato in *NBA Vam*. Così, però, lo scenario sembra troppo povero: cosa ci fanno i giocatori NBA in un impervio campetto di cemento, tra immondizia e topi morti? Ancora un po' di tempo e *NBA Mam!* vede finalmente la luce: il gioco narra la storia di un gruppo di ragazzi alcolizzati a cui le rispettive madri impediscono di guardare le partite NBA in TV! Ma le cose non vanno ancora bene: così il gioco è troppo sordido, servirebbe il nome di un grande e celebre atleta a far da padrino e portafortuna al prodotto. Sfortunatamente, in quel periodo Ezio Greggio (capitano della nazionale Artisti Televisivi di calcio) è occupato a girare il film 'Il Silenzio dei Prosciutti' ed è quindi indisponibile. La scelta ripiega allora su un giovane e promettente cestista di colore, tale Charles Barkley. Dopo infinite ed estenuanti trattative (pare che Barkley si ostini ad affermare di essere un famoso giocatore dei Phoenix Suns!), gli accordi vengono finalmente suggellati e *Barkley: Shut Up and Jam!* viene lanciato sul mercato. Il bilancio: due morti e dodici feriti (d'accordo, la battuta è pessima, ma vi garantisco che il gioco non è da meno!)

• Vordak



SMOOTHY

Velocissimo e oltremodo pericoloso, principe delle schiacciate e buon tiratore da tre, ha il suo tallone d'Achille nei rimbalzi.



GUNNER

Incapace di realizzare anche le schiacciate più elementari, è però in grado di segnare virtualmente da qualunque posizione del campo ed è imbattibile nei rimbalzi.



XAOS

È il fanalino di coda dell'intero gruppo. Non è malissimo nei tiri da sotto ed è abbastanza veloce, però se non gioca in coppia con qualcuno di più robusto rischia di fare una figura esecranda.



DANE

Non ha praticamente punti deboli ed è, con ogni probabilità, il giocatore più forte dopo Barkley. Non a caso, se riuscirete ad arrivare in finale, li incontrerete in coppia. Uomo avvisato...



2 diversi scenari in cui si svolge il gioco. Dallo squallido panorama suburbano, alle soleggiate spiagge della Florida.



La finale del torneo ha luogo in un campo come Dio comanda: l'arena di Phoenix.

COMMENTO



Okay, credo che ci siamo capiti: *Barkley: Shut Up and Jam* è una copia STRUTTURALMENTE identica a *NBA Jam*: è un gioco di basket due-contro-due, è totalmente privo di falli e le uniche infrazioni fischiate sono quelle di 24 secondi e di interferenza difensiva, ecc, ecc. Pensate che addirittura i comandi sono uguali, con il caratteristico pulsante Turbo. L'unica differenza riguarda l'ambientazione in cui il gioco ha luogo: invece dei fastosi templi dello sport professionistico, le partite si svolgono in otto diversi campetti pubblici di periferia, tra bidoni di spazzatura e ringhiere arrugginite. Ci tenevo a precisare che i due giochi sono identici dal punto di vista strutturale perché, dal punto di vista qualitativo, siamo su un altro mondo: la grafica, la velocità e la giocabilità sono assolutamente incomparabili con quelle del capolavoro Acclaim. Manca poi il tradizionale commento parlato che costituiva la classica ciliegina sulla torta di *NBA Jam*. Insomma, un giocone, utilizzabile anche come fermacarte e per stabilizzare un tavolo che dondola.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Barkley: Shut Up and Jam**
Casa **Accolade**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1/4**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Appena passabile...	Non si vede, non si sente... Non c'è!	Un pallida imitazione di NBA Jam	Offerta la possibilità di scegliere tra partita singola, torneo o campionato. Niente di esaltante.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



COMMENTO

MD *Hyper Dunk* dà l'idea di una cartuccia sviluppata in tutta fretta. La grafica è decisamente confusa e imprecisa. Gli sprite dei giocatori sfarfallano frequentemente quando entrano in collisione, così come sfarfallano i "markers" che ne indicano la relativa posizione fuori campo. Oltretutto, il gioco è piuttosto lento e non regge minimamente il confronto con la maggior parte dei titoli di basket già in commercio, almeno per quanto riguarda la giocabilità. Il sonoro, in compenso, è veramente mediocre, pochi effetti campionati e alcune gracchianti frasi digitalizzate (sempre le stesse) commentano l'incontro. Se, oltre a tutto questo, aggiungete la presenza di un fastidioso "bug" (in alcuni momenti canestro e tabellone scompaiono misteriosamente dal campo per qualche secondo), vi renderete conto da soli della qualità globale del prodotto: *Hyper Dunk* non è un titolo da sottovalutare con leggerezza, ma bensì un gioco da buttare con decisione!

SCHEDA TECNICA

Titolo: **Hyper Dunk**
 Casa: **Konami**
 Distribuzione: **Ufficiale**
 N° Giocatori: **1-4**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà: **1**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Brutti gli sprite, orrendi gli sfondi	Mediocri effetti sonori accompagnati da una telecronaca monotona e snervante	Dalla Konami è lecito aspettarsi qualcosa di decisamente migliore!	Raggiunge una sufficienza stirata grazie all'impiego del Sega-tap



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



HYPER

DUNK



La partita si svolge 5 vs 5, ma la risoluzione dei giocatori e le loro prestazioni lasciano molto a desiderare.



Continuiamo il nostro viaggio all'interno del magico mondo del basket ludico.

La Konami scende in campo con Hyper Dunk, ma sembra che il suo attacco sia quanto meno spuntato, vediamo di scoprire il perché...

Torna, dopo una pausa di qualche anno, la fortunata produttrice di *Double Dribble* a proporci un nuovo gioco di basket a tutto campo. Appare subito singolare il fatto che si sia deciso a sfornarlo proprio in concomitanza con l'uscita del "blasonato" titolo *Acclaim*, così come è singolare che, mentre per *Double Dribble* la Konami abbia (pare) fatto carte false pur di ottenere la licenza NBA, in questo caso abbia invece deciso di optare per delle squadre fittizie e assolutamente immaginarie. Tutto questo sarebbe giustificabile da parte di una casa economicamente in cattive acque, ma non è certo il caso della Konami, il cui fatturato annuo è confrontabile addirittura con quello della stessa Sega. Tutto ciò sembra pertanto lasciar supporre che la Konami abbia deciso di lanciare *Hyper Dunk* in fretta e furia, prestando così fede al proverbiale detto popolare di "battere il ferro finché è caldo" che, in questo particolare caso, si traduce semplicemente nello sfruttare il più possibile il polverone sollevato da *NBA Jam* prima che l'entusiasmo generale del pubblico nei confronti di questo genere di giochi cali. Ma torniamo al gioco in sé: *Hyper Dunk* è una simulazione di un incontro di basket giocato a tutto campo in cinque-contro-cinque da



Una schiacciata "spettacolare". Adesso non ditemi che non notate differenze con *NBA Jam*...

delle immaginarie squadre professionistiche statunitensi, rappresentanti le principali città americane (sedici in tutto). Il menu di gioco consente di scegliere tra le regole NBA (es. 24 secondi entro cui tirare) o FIBA (30 secondi entro cui tirare), nonché la durata dell'incontro (quattro quarti da 2, 4, 8 o 12 minuti). Si può decidere di giocare in modo arcade, senza cioè che venga fischiato alcun fallo e senza che i giocatori risentano della fatica accumulata nel corso dell'incontro, oppure in modo simulazione, con la conseguente introduzione di falli, stanchezza, sostituzioni e time-out. Naturalmente è offerta la possibilità di cimentarsi in un singolo incontro amichevole, sia contro il computer che contro giocatori umani, oppure affrontare tutte le rimanenti squadre in una serie di playoff. Oltre a questo, desidero ricordare che *Hyper Dunk* è compatibile con l'adattatore Sega-tap, che consente a quattro giocatori umani di prender parte contemporaneamente alla stessa partita. Game over.

• Vordak



Mischia in area, se così si può chiamare la zona sotto il canestro.

STRIKER

I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!

- 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
- AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
- PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
- VIDEATE IN ITALIANO
- OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
- ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA



SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



IL NUMERO UNO NEL MONDO

PRIZE FIGHTER



Tom Zito e la Digital Pictures hanno colpito ancora! *Prize Fighter* è il titolo della loro nuova produzione per Mega CD. Un gioco di boxe con attori in carne ed ossa (rotte)...

Dopo *Ground Zero Texas*, recensito qualche mese fa su queste pagine, la Digital Pictures di Tom Zito ci riprova, ma questa volta cambia genere, producendo un titolo sportivo. Sempre realizzato utilizzando dei veri attori, *Prize Fighter* è un gioco di pugilato realizzato con una prospettiva tanto cara al buon vecchio *Mike Tyson Punch Out*, cioè da dietro il pugile che state impersonando. Solo che, questa volta le cose sono state portate al massimo del realismo, la visuale del giocatore non è dalle spalle del pugile bensì dal punto di vista dei suoi occhi. Già, perché come riferito nell'introduzione, il giocatore diventa parte integrante del gioco, proprio come se la sua realtà fosse quella espressa sullo schermo. Così, prima di salire sul ring vedrà il viso dell'allenatore che gli dà consigli sul come affrontare l'avversario, verrà "accecato" dai flash dei fotografi, affronterà gli sguardi incuriositi ed eccitati del pubblico e, una volta salito sul ring - dove si svolge il gioco vero e proprio - si tro-



Le immagini in bianco e nero creano un'atmosfera da "Toro Scatenato".



Il diretto sembra destinato ad andare a segno, ma non cantate vittoria troppo presto.



Gli avversari si muovono con estremo realismo, e riuscire a colpirli non è assolutamente facile.



I secondi vi guardano sconsolati dall'alto del vostro angolo. Sembra che per questa volta sia andata male, vi resterà ancora di essere battuti inventati da un campione.

...E NELL'ANGOLO A DESTRA...

I pugili che potrete incontrare sono solo quattro. La vostra carriera inizierà con avversari più giovani e inesperti per arrivare fino all'incontro con il campione. I punti potenza rappresentano la forza di ogni pugile.

HONEYBOY HERNANDEZ



703 Punti Potenza. Honeyboy è un pugile giovane e decisamente inesperto, ed è quindi consigliabile far iniziare da lui la vostra scalata al successo. State attenti però, è più duro di quanto non sembri.

MEGA JOE FALCO



1439 Punti Potenza. Viene chiamato il Sultano del Pugno. È un vero picchiatore e non si arrende mai, anche perché sa perfettamente che un suo solo colpo, se ben piazzato, può abbattere qualsiasi avversario.

verà di fronte il pugile avversario che saltella, si scalda i muscoli o lo schernisce. I pugili avversari sono tutti perfettamente caratterizzati e possiedono un modo di combattere che differisce da un pugile all'altro.

L'azione, durante l'incontro, si risolve nel tipico gancio destro, diritto sinistro, uppercut, colpo alla figura e via dicendo. Per essere sinceri è caldamente consigliato il joypad a sei tasti perché, visto che i colpi da portare sono proprio sei, si eviterà di farsi venire i crampi alle dita. Inizialmente, se viene selezionata l'opzione "help", il computer vi indicherà il tasto da pigiare per portare a segno un colpo, ma questo solo per il primo round, dal secondo in poi saranno cavolacci vostri. Capire esattamente quando far partire un colpo non è per niente facile, e il bell'imbusto che vi saltella davanti crea più confusione che altro, senza contare che quando i suoi colpi vanno a segno fanno piuttosto male.

I pugili da affrontare sono quattro (descritti nel Box gentilmente concesso dalla Aunt Marise Inc.) e, anche se possono sembrare un po' pochini, sono decisamente duri da sconfiggere. Questo particolare dovrebbe deporre a favore della longevità del gioco, ma le cose non stanno proprio così. Infatti, la ripetitività e la frustrazione che si provano nel vincere il primo incontro è inversamente proporzionale al divertimento che se ne ricava giocando.

Tutto il gioco è strutturato molto bene, con le apparizioni degli attori curate ottima-

nate dallo specialista che ha curato i film di "Rocky"), ma oltre all'impressione di essere all'interno di un film, che senza dubbio è una sensazione notevole, il tutto si risolve in una specie di picchiaduro ripetitivo e poco spettacolare. Sono sicuro che riprendere le immagini dei quattro pugili, comprese le espressioni quando vengono colpiti, o quando vanno al tappeto, non sia stato sicuramente facile e abbia richiesto un grosso sforzo umano e materiale, ma la pecca vera e propria è la scarsa giocabilità e varietà che il gioco presenta.

Sicuramente è un passo importante - è da queste iniziative che nascerà il modo di giocare del futuro - però oggi come oggi *Prize Fighter* non regge il confronto con titoli meno sofisticati ma più giocabili.

• *Random*



Un colpo andato a segno! Niente male, ma dovrete colpire l'avversario molte altre volte se volete vincere.



L'arbitro vi sta contando: se non vi rialzate entro i fatidici 10 secondi per voi il match è finito.



Mega Joe all'attacco. Per evitare i colpi potete spostarvi a destra e a sinistra, oppure coprirvi con i guantoni.

T. REX HAWKINS



2974 Punti Potenza. Con il dinosauro da cui ha preso il nome ha in comune la

potenza e la determinazione. Non smette di colpire finché non vede il suo avversario esangue sul tappeto. Ha un punto debole: quando indietreggia si scopre, voi cercate di colpirlo il più forte possibile.

NUKE "THE DUKE" JOHNSON



5312 Punti Potenza. Nuke è il campione. In azione sembra un bombardiere invisibile che si avvicina al suo

obiettivo e colpisce senza pietà. È un freddo, ma il suo sangue ribolle quando è in combattimento. Non potrete incontrarlo finché non avrete sconfitto T. Rex.

COMMENTO



Prize Fighter è un buon gioco, non eccezionale, ma sicuramente buono. Il problema è che, nonostante la buona volontà, non riesce ad appassionare completamente, non riesce a coinvolgere. La presentazione, le mosse dei pugili avversari, gli interventi dell'arbitro, le urla della folla, tutto ciò che fa da contorno al gioco è perfetto, ma è quando viene il momento di mettere mano al joypad che ci si rende conto della scarsa giocabilità di questo titolo. Certo, mettere KO il proprio avversario dà davvero soddisfazione, ma una volta fatto non si è invogliati a ripetere l'impresa. Volendo analizzare approfonditamente *Prize Fighter*, si può dire che è un gioco perfetto se vi piace la boxe, per un paio di giorni, forse anche meno, ma nulla di più. Credo che sia da lodare il tentativo, l'idea che sta dietro al gioco, ma è logico che questo non basta a elevarlo al di sopra del livello del titolo "bello da vedere, ma non eccezionale da giocare."

SCHEDA TECNICA

Titolo	Prize Fighter
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO

NON CREDI	TUTTO QUANTO	REPETITIVO E	È DAVVERO
Non credo sia il caso di commentarla	digitalizzato, perciò...	noioso a lungo andare	difficile avere ragione degli avversari



SOTTO CONTROLLO

In combinazione coi tasti determina il tipo di colpo



AGIRE & PENSARE





"John Rambo sembrava addormentato. Gli occhi semichiusi, la faccia rilassata, l'espressione assente. In realtà era al massimo della concentrazione. Questo era il suo unico limite: quando pensava, la gente non se ne accorgeva."

CHOPLIFTER III

RESCUE ★ SURVIVE

Con questa introduzione, spudoratamente copiata da un divertentissimo libro ("Saigon era Disneyland (in confronto)" di Gino & Michele), iniziamo a entrare nel clima di questa cartuccia. *Choplifter III*, come è facile intuire dal nome, è il seguito di un giochino che ha fatto la storia dei video giochi. Quando si è a corto di idee, infatti, non c'è niente di meglio che andare a frugare tra nuovi e vecchi classici per riproporre lo stesso identico gioco a un pubblico nuovo. Di solito ci si limita a un lifting esterno, evitando così di sforzarsi anche solo minimamente per aggiungere qualcosa di originale. In parte questo discorso vale anche in questo specifico caso, ma tutto sommato è andata meglio di quanto ci si potesse aspettare. Per nostra fortuna infatti, anche a distanza di anni la struttura di base del primo *Choplifter* è rimasto dannatamente originale e avvincente, e in più questo seguito la ripropone leggermente ampliata e migliorata. Come in passato, voi interpretate una sorta di Rambo che, solo con il suo elicottero, deve penetrare nel cuore delle basi nemiche, qui deve recuperare gli ostaggi che si trovano pri-

gionieri e riportarli sani e salvi nella base alleata. L'elicottero può essere rivolto in tre direzioni diverse e a ogni direzione corrisponde un diverso tipo di volo e di sparo. Quando il muso del vostro "frullatore" è rivolto a destra o a sinistra potete spostarvi velocemente e sparare in direzione orizzontale, mentre quando è rivolto verso di voi potete sparare in direzione verticale e atterrare con minor rischio di andare a sbattere. Tipico di questo terzo episodio è invece il richiamo ai classici sparattutto con tante armi diverse e mega-nemici finali. Il gioco è suddiviso in tre settori composti da quattro livelli ciascuno, in tutti i livelli avrete un certo numero di ostaggi da liberare e in particolare nel terzo e nel quarto livello di ogni settore dovrete affrontare anche i già citati grossi cattivoni che vi spareranno a più non posso. Tutti i proiettili che vi colpiscono vanno a intaccare la vostra energia, e una volta finita questa la vostra missione sarà finita. Ma non temete, avete una buona scorta di elicotteri che vi permette di tornare subito in campo e preziose zone alleate dove potete far riparare i danni subiti.

• Trust



Se non vi aprite a volar via questa



L'unico modo per raccogliere i nau-



Siete al cospetto dell'ultimo mostro, e vi garantisco che è un osso duro.



Il vento vi spingerà contro la

GUERRA E PACE

VIETNAM



La giungla e le montagne fanno da sfondo alla vostra prima missione. Facendo attenzione a non andare a sbattere contro le pareti rocciose, dovrete

distruggere le capanne dove sono tenuti i prigionieri e portarli quindi in salvo. A ostacolarvi ci saranno jeep, carri armati e mezzi corazzati che si divertono a giocare con voi al tiro al piccione. Nel terzo livello di questo primo settore vi attende un enorme carro armato, mentre nel quarto il vostro obiettivo finale sarà un super cannone.

MIDWAY



La vostra missione si fa sempre più difficile. Adesso infatti dovrete andare a recuperare gli ostaggi direttamente sulle navi

nemiche o addirittura in mezzo al mare. Tra l'altro le condizioni atmosferiche congiurano con il nemico poiché il vento e la pioggia tenderanno costantemente di farvi finire in acqua. A impedire il recupero ci saranno inoltre aerei a decollo verticale e veloci aliscafi, ma sono niente in confronto al grosso hovercraft che dovrete affondare o alla piattaforma finale da distruggere.

DESERT STORM



Nel deserto per fortuna non ci sono le montagne, ma non per questo la vostra missione sarà facilitata! Il nemico ha infatti nascosto gli ostaggi in profonde

gallerie piene di insidie. Sulla superficie vi aspettano gli elicotteri mentre nelle profondità stanno in agguato le forze della natura. Facendovi strada tra una stalattite e una stalagmite, arriverete faccia a faccia con una trivella gigante armata di micidiali laser, mentre al termine del settore vi aspetta una base sotterranea quasi inespugnabile.

1997 FUGA DA NEW YORK



Questo è l'ultimo settore della vostra missione. In una metropoli straziata dalla guerra, dovete raccogliere i vostri compagni intrappolati tra gli alti grati

taceli. Questa giungla d'asfalto nasconde molte insidie, i pericoli a cui dovete far fronte sono rappresentati, oltre che dai classici strumenti di guerra, da micidiali scariche elettriche e da alte vampate di fuoco. Se riuscirete a superare tutto ciò, a fraporsi tra voi e la schermata finale rimarrà solo un imponente e temibile elicottero.



In quella cassa è sicuramente contenuta una preziosa arma, ma state attenti a non colpire il paracadute.



Questa è la mappa del terzo settore. Il pallino rosso indica l'ultimo livello che dovrete affrontare.

COMMENTO

SN

Lo spirito del primo episodio è stato riproposto alla perfezione, e anche le innovazioni introdotte non fanno che migliorare un prodotto già di per sé ottimo. Il gioco è veramente ben realizzato, con una buona grafica e una grande varietà di situazioni. Ma i tempi sono passati. Non si gioca più con Pac-Man o con le barrette dei primi tennis, e anche andare avanti e indietro dal territorio nemico raccogliendo omini comincia a diventare noioso. In un primo momento ci si diverte, un po' ricordando il passato, un po' ammirando le miglione del presente, ma dopo qualche ora la noia prende il sopravvento. Per di più il gioco è parecchio difficile e rifare lo stesso livello per l'ennesima volta non giova certo alla longevità di questa cartuccia. Se conoscete già il gioco e vi piace, compratelo assolutamente e non rimarrete delusi. Ma se siete dei fanatici degli sparattutto mozza fiato e dell'azione frenetica, state attenti perché potreste rimanere delusi.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Choplifter III**
Casa **Beam Software**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **3**

SPARATUTTO

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30
40	40	40	40
50	50	50	50
60	60	60	60
70	70	70	70
80	80	80	80
90	90	90	90
100	100	100	100

Molto belli i paesaggi, grazie a un ampio sfoggio di colori
Nulla di eccezionale, poteva essere meglio
Immediato e avvincente come il vecchio classico
Abbastanza difficile e anche un po' noioso



SOTTO CONTROLLO

Muove l'elicottero Ruota l'elicottero a sinistra

Ruota l'elicottero a destra



Usa arma speciale Sparo Cambia arma speciale

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**



Delfini, pipistrelli, opossum, porcospini, formichieri e bacarozzi! Nel mondo dei videogame gli

animali sono più numerosi che in un serraglio di una casba araba! Questa volta tocca a un pappagallo fare da protagonista di uno stravagante platform-game ambientato nell'affascinante e avventurosa epoca dei pirati!

La nostra storia ruota intorno a una pietra: Emerald, una gemma legendaria dotata di magici poteri sufficientemente forti da conquistare eserciti o soggiogare interi regni. Fu il malvagio pirata Bernardo ad accorgersi per primo del potere di Emerald e a decidere di cercare la mappa segreta in grado di condurre al nascondiglio della pietra. Nel frattempo, il nostro Capitano Havoc viveva tranquillamente la propria vita vagando per i mari col suo fedele compagno Tide, ignaro dei sinistri piani di Bernardo. Un giorno i due trovarono sulla spiaggia di Cape Sealph, isola su cui vivevano, il corpo privo di sensi di una fanciulla. Dopo i primi soccorsi ella aprì gli occhi e rivelò ad Havoc di chiamarsi Bridget e di essere la custode della preziosa mappa. Dopo essersi rimessa, Bridget divenne ben presto grande amica dei due simpatici ribaldi, i quali, venuti a conoscenza della spiacevole verità, decisero di celare la mappa in un anfratto segreto dell'isola e di continuare come se nulla fosse. Purtroppo, Bernardo, venuto a conoscenza della cosa, inviò i propri scagnozzi a rapire Bridget e Tide per poter così costringere Havoc a rivelargli il nascondiglio della mappa. Indignato da

HIGH SEAS HAVOC



In fondo al mar, in fondo al mar... Ricordate il simpatico motivetto di "La Sirenetta"?



A spasso per la fabbrica di ghiaccio... Ma i pappagalli non temono dannatamente il freddo?



Quindici uomini... Dura vita quella del pirata, tutto il giorno in giro per i sette mari, e non ci sono neppure le ferie pagate!

ECCO L'ORO DEL CAPITANO!



La barra d'energia che determina il grado di salute del nostro pappagallo si esaurirà dopo numerose ferite o dopo un solo colpo, a seconda del livello di difficoltà prescelto. Fortunatamente, essa potrà essere ripristinata raccogliendo gli oggetti bonus che avrete modo di incontrare nel corso della vostra avventura, alcuni dei quali consentono anche di guadagnare le classiche, immancabili ed irrinunciabili vite-extra. Beccatevi dunque la descrizione completa degli oggetti utili che potrete trovare in *High Seas Havoc*!

COSCIA

Naturalmente ci riferiamo a quella di pollo, non ai trampoli di Alba Parietti o di Valeria Marini.

Raccogliendola, essa riempirà per metà la barra di energia evitandovi, o ritardando temporaneamente, la perdita di una preziosa vita.



PROSCIUTTO

No, non centra niente l'ultimo film di Greggio. Questa è la versione "upgrade" della sopracitata coscia. Il prosciutto vi farà recuperare al massimo la vostra

energia, a prescindere dal livello raggiunto al momento della raccolta.

TESORO

Presente in tutti gli schemi di gioco, il tesoro è probabilmente l'oggetto bonus meno pregiato di *High Seas Havoc*, la sua raccolta infatti vale solo 50 miseri

punticini... bleah!



CALICE

Praticamente un tesoro più ricco. Il calice d'oro infatti vale ben 100 punti, ma non dà alcun altro vantaggio, né in termini d'energia, né di velocità.



STIVALI MAGICI

Derivati direttamente dalla tradizione delle favole popolari, questi stivaletti consentono al Capitano Havoc di correre molto più velocemente del normale e superare così baratri il cui

attraversamento risulterebbe altrimenti assai difficoltoso.



DIAMANTE

Vale solo un punto, ma non per questo dev'essere trascurato: raccogliendo 100 diamanti, infatti, si riesce a ottenere una vita-extra, e scusate se è poco!



BAMBOLINA DI CAPITAN HAVOC

Come certamente avrete intuito, questo pregiatissimo oggetto consente al suo fortunato raccoglitore di ottenere subito una vita-extra completamente a gratis.

ciò, il coraggioso pappagallo decise di mettersi in viaggio per liberare con la forza i propri amici.

A dispetto della sua trama macchinosa, *High Seas Havoc* è in realtà un platform game tradizionalissimo e abbastanza banale, anche se molto ben realizzato. Il gioco si snoda attraverso 13 schemi di difficoltà crescente, ognuno dei quali è diviso in due fasi (ad eccezione dei primi due e dell'ultimo) e si conclude con l'immane boss di fine livello. Durante il suo pericoloso viaggio, Capitano Havoc può contare esclusivamente sulla propria agilità e sulla propria spada, con cui è in grado di eseguire un letale fendente capace di eliminare con un sol colpo la maggior parte dei nemici. Sfortunatamente, per poter eseguire il micidiale colpo, Havoc deve trovarsi in volo e quindi spiccare un poderoso salto, difficile e rischioso, prima di potersi difendere ed eliminare chi tenta di mettergli i bastoni tra le... zampe. Coraggio dunque, unitevi al Capitano Havoc e affrontate i malefici sgherri del male, e ricordate: non vince la medaglia d'argento chi arriva secondo nella corsa per la Grande Pietra!

• Vordak



Questo Topolino ritornerà frequentemente nei vostri incubi post-frittatona alle cipolle.



"La biondina in gondoletta..." Trovo che questo schema sia particolarmente romantico, non trovate anche voi?

COMMENTO



Direi senz'altro che questa cartuccia rappresenta un gioco di buon livello qualitativo e quindi certamente consigliabile.

La grafica è veramente molto curata, sia per quanto riguarda gli sprite, realizzati seguendo rigorosamente lo stile "cartoon", sia per quanto riguarda gli sfondi, molto vari, particolareggiati e coloratissimi. Il sonoro è un vero capolavoro (gli autori dovevano esserne tanto fieri da aggiungere anche un'opzione "Orchestra" che consente di ascoltare tutti i brani della colonna sonora in una stupenda sala da concerto con la direzione esclusiva dello stesso capitano Havoc). L'azione di gioco è frenetica e la varietà di livelli ampia, tanto da evitare nella maniera più assoluta la noia. La difficoltà è ben bilanciata e, in genere, piuttosto elevata. Purtroppo non è stata inclusa alcuna possibilità di continuare una volta spenta la console; tuttavia, il problema è in parte alleviato dalla presenza di infiniti continua.

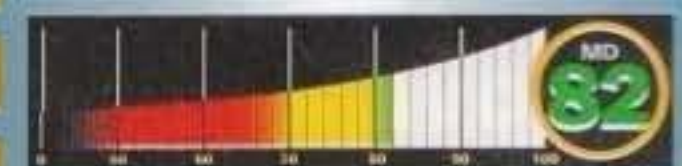
SCHEDA TECNICA

Titolo **High Seas Havoc**
Casa **Data East**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **Infiniti**
Livelli di difficoltà **4**

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	US
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30
40	40	40	40
50	50	50	50
60	60	60	60
70	70	70	70
80	80	80	80
90	90	90	90
100	100	100	100

Buona sia quella degli sprite che dei fondali, vivaci e coloratissimi. Provate ad ascoltarvi l'opzione "Orchestra" e poi ditemi. È il classico platform-game, con tutti i pregi e i difetti del genere. 13 Livelli non sono pochi e passerete qualche notte insonne, data la mancanza di password.



SOTTO CONTROLLO

Per muovere il capitano Havoc Pausa



Per saltare e usare la sciabola

AGIRE & PENSARE



EVOLUTION DINO DUDES



Gli ominidi attendono impassibili i comandi del giocatore. A differenza dei Lemmings, se lasciati in balia degli eventi, questi idrocefali non si cacciano nei guai.



Una bella rincorsa e... woowow. Ora, grazie alla ruota, i cavernicoli possono superare piccoli fossi saltandoli.



Finalmente un gioco nel quale dovrete affrontare dinosauri enormi, cattivissimi e affamati senza l'ausilio di fucili laser, bombe atomiche e cannoni fotonici, ma solo con lance e torce. Come? Solo lance e torce?!? Ehm, Scarlet, ti dispiacerebbe sostituirmi? Improvvisamente mi sono ricordato di avere un impegno urgentissimo...



No, non è Jurassic Park. Eppure quell'enorme lucertolone mi sembra proprio di averlo già visto...

Beh, in realtà in questo gioco non dovrete solo affrontare dinosauri, ma anche "scoprire" il fuoco, la ruota e molto altro ancora. Siete alla guida di una tribù di cavernicoli incredibilmente somiglianti a Giuliano Ferrara, ma mooolto più magri (provate a guardare le illustrazioni sulla confezione e poi ditemi se non ho ragione!) che dovrete impiegare in vario modo per raggiungere la fine di ciascun livello. Se, per i primi livelli, il discorso si riduce nel toccare un quadratino giallo posto sul fondo dello schermo, in seguito dovrete compiere qualche azione un po' più impegnativa, come uccidere un bel dinosauro con le possenti armi di cui parlavo nell'introduzione, oppure dovrete incendiare tratti di boscaglia (beninteso, una volta che avrete scoperto e imparato a dominare il fuoco) per aprirvi un varco verso l'uscita. Il gioco è una via di mezzo tra un puzzle game e un gioco di piattaforma tradizionale, mescolando la necessità di riflessione del primo (esempio: come si supera un burrone impossibile da saltare? Semplice, usando la lancia, come asta) all'abilità e al tempismo tipici del secondo genere. All'inizio della partita la vostra tribù dispone di un numero predefinito di omuncoli da usare per terminare ciascun livello: se riuscite a giungere in fondo a ciascuno stage, comincerete il successivo



DOVE ANDIAMO A CENA STASERA?

Questa domanda se la pongono non tanto i pacifici (più o meno) cavernicoli, che rispondono ai vostri comandi, quanto i feroci pappasauri che vogliono assolutamente scoprire che sapore avete. Ecco alcuni dei fondali che faranno da sfondo alle vostre peripezie.



Quale stoico coraggio! Girare per queste lande desolate e innervate agghindati solo con una pelliccia! È ammirevole che i nostri progenitori abbiano fatto tutto ciò solo in nome del progresso. Come dite? Era fame? Vabbè, fa lo stesso...



Qui sì che si sta bene! Alberi frondosi che fanno ombra, cascate e laghetti per farsi uno spettacoloso bagno rinfrescante, prati e radure sui quali stendersi per riposarsi e prendere il sole, oltre ad una artigliata da una delle numerose bestiole che gironzolavano all'epoca.



L'atmosfera è proprio quella dei safari africani: baobab dalle ampie fronde e praterie sterminate. Una sola, piccola differenza: non si spara a innocenti gazzelle con un fucile a ripetizione, ma tirate piccole, fragili lance a dinosauri alti come un palazzo.



Molto belle queste caverne. Grande l'uso del colore con una stracaterva di sfumature che vanno dal rosso all'azzurro al viola e al grigio. Forse, in queste zone scarsamente illuminate, potrebbe servire un po' di luce. Perché non ne approfittate per inventare l'ENEL?



OGGI INVENTO LA LANCIA, DOMANI L'AUTOBIANCHI

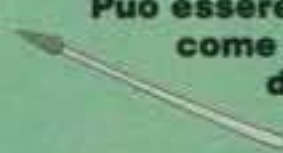
Quali sono gli oggetti che scoprirete lungo il vostro cammino? Vediamone alcuni, insieme agli usi principali. Ma voi potrete trovare molti altri modi per usarli, scoprendo modi nuovi per interagire con essi.



Utile per incendiare tratti di boscaglia e per tenere a bada i grossi animalotti che vi infastidiscono. Se inventate anche le sigarette, potrete aprire la prima tabaccheria della storia.



A cosa potrà mai servire una fune se non a permettervi di arrampicarvi un po' dovunque? Forse a legare la vostra sorellina che vuole staccarvi dal televisore per vedere una squallida telenovela? Buona idea...



Può essere usata come arma, oppure come asta per saltare burroni e dirupi. Ricordatevi che potete anche rilanciarla ai vostri amici, una volta superato un burrone, per permettere anche a loro di fare lo stesso.



La regina delle invenzioni. Usatela per saltare ampi precipizi o per scorazzare come dei pazzoidi a destra e a manca. Se ne trovate quattro, potrete inventare anche l'automobile. Però dopo dovrete inventare anche i parcheggi e i vigili, se no non vale!



Qui sopra, allora i piccioni esistevano pure nella preistoria! Oddio, forse non si tratta esattamente di un piccione, comunque pennuto rimane.

Sotto, una bella foto di gruppo dei cavernicoli. Tre se ne stanno a guardare, mentre il loro compare si dà da fare con una lancia per scavalcare un tratto impervio.



con i "superstiti". Inoltre, di quando in quando troverete degli altri omini legati a dei pali: se riuscirete a raggiungerli e a liberarli, si uniranno alla vostra tribù, aumentando il numero di cavernicoli a vostra disposizione. Per giungere alla fine di ogni livello potrete compiere molte azioni (vedi box) con i numerosi oggetti che scoprirete andando avanti nel gioco o chiedendo a uno stregone di farli comparire attraverso un incantesimo. Attenti, però, perché ogni incantesimo richiede un sacrificio umano, cioè "l'ablazione delle viscere" di uno dei membri della vostra tribù, per essere più chiari! Avrete sicuramente capito, da attenti lettori quali siete, che *Evolution Dino Dudes* altro non è che la versione per Jaguar del famosissimo *Humans* (recensito per Snès sul numero scorso), quindi, pur avendo cambiato nome, il gioco mantiene le stesse caratteristiche che

aveva in precedenza. Ehm, Scarlet, allora non lo vuoi proprio recensire questo gioco?

• Paddy

COMMENTO



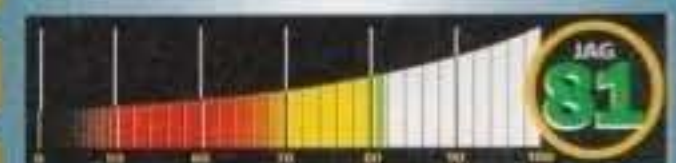
Dino Dudes è un buon gioco: concept valido, giocabilità immediata (una volta capito come funzionano i comandi), grafica buona e anche il sonoro è di alto livello. Certo, non è un gioco che piacerà a tutti, data la commistione di azione e riflessione richiesta dal titolo, e le caratteristiche di grafica e sonoro sono ben lontane dallo sfruttare appieno le enormi potenzialità della macchina. Ma l'asso nella manica, pardon, nella pelliccia, di *Dino Dudes* è l'abilità richiesta per mettere in pratica le strategie da voi pianificate per superare ogni livello. In pratica, il gioco ha più azione platform di *Lemmings*, tanto per fare un nome. Il titolo è divertente e godibile: vi appassionerete a cercare di scoprire come utilizzare la lancia, il fuoco e la ruota, a pensare come saltare dirupi o "addomesticare" sauri di ogni genere. In conclusione, questo non è il titolo che spingerà i giocatori ad acquistare il felino Atari, ma è un ottimo passatempo in attesa che arrivino *Tempest 2000* e *Alien Vs Predator*.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Evolution: Dino Dudes**
Casa **Atari**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **3**

ROMPICAPO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buono il disegno e l'animazione degli sprite. Splendidi i fondali, purtroppo statici.	Molto ritmata la colonna sonora rock e buoni gli effetti sonori.	Dopo aver imparato i comandi non avrete più problemi nella gestione dei cavernicoli.	80 livelli, password ed enigmi di difficoltà crescente.



SOTTO CONTROLLO

Aziona barra di controllo della potenza	Comple azione selezionata dal menu apposito
Muove i cavernicoli	
Cavernicolo precedente	
Musica ON/OFF	
Cavernicolo successivo	
Tastierino numerico: Seleziona il cavernicolo da muovere tra quelli disponibili	Seleziona azione dal menu apposito

AGIRE & PENSARE



COMMENTO

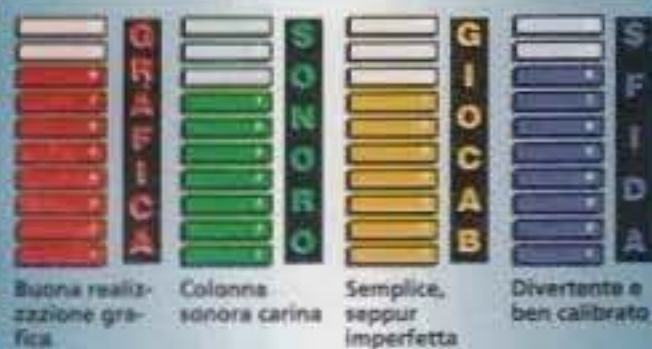
NES

Finalmente un gioco che esce dai soliti schemi della Disney, che permette anche di uccidere fisicamente i nemici e non solamente di stordirli. Uno sparatutto che, pur non essendo il migliore in circolazione, rappresenta un valido inizio per chiunque voglia provare a divertirsi con questo genere di giochi. La semplicità dei comandi lo rende molto immediato, anche se nel globale la giocabilità soffre dei difetti già presenti nella versione GB, ovvero dell'immobilità dello schermo che fa perdere una vita anche quando si casca su una piattaforma sottostante non inquadrata. A parte questa piccola magagna, magari pure voluta, il gioco resta di ottimo livello, grazie anche ai vivaci colori e ai gradevoli rumori con i quali è stato realizzato. Insomma, se siete degli esperti di *Megaman* e siete in cerca di una nuova sfida, seppur poco impegnativa, potete comprarlo insieme a coloro che mai hanno pensato di poter trovare un titolo alla loro portata in questo genere così "violento".

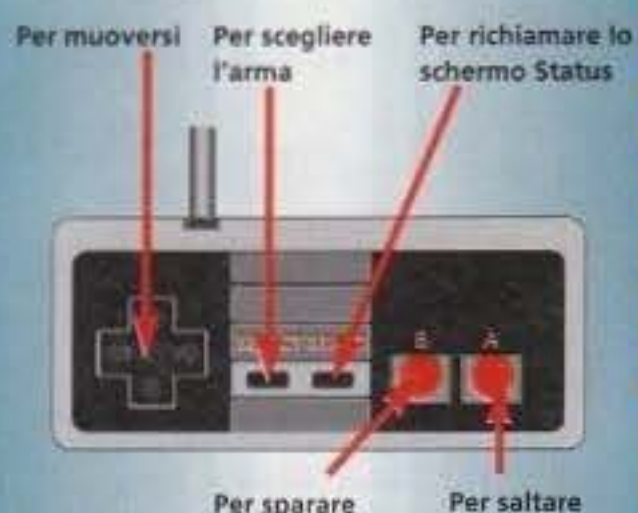
SCHEDA TECNICA

Titolo **Darkwing Duck**
 Casa **Capcom**
 Distribuzione **Ufficiale**
 N° Giocatori **1**
 Continua? **Sì**
 Livelli di difficoltà **1**

SPARATUTTO



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



Una fine ingloriosa per il nostro eroe, ma si sa, solo chi cade nella polvere può risorgere.



Allarme! Una nuova ondata di criminalità ha colpito la città. La polizia non è in grado di fronteggiare

banditi che non hanno niente di normale. Occorre che qualcuno se ne occupi, ma chi? Con Spiderman impegnato a New York e Batman alla Bovisa chi si può chiamare?

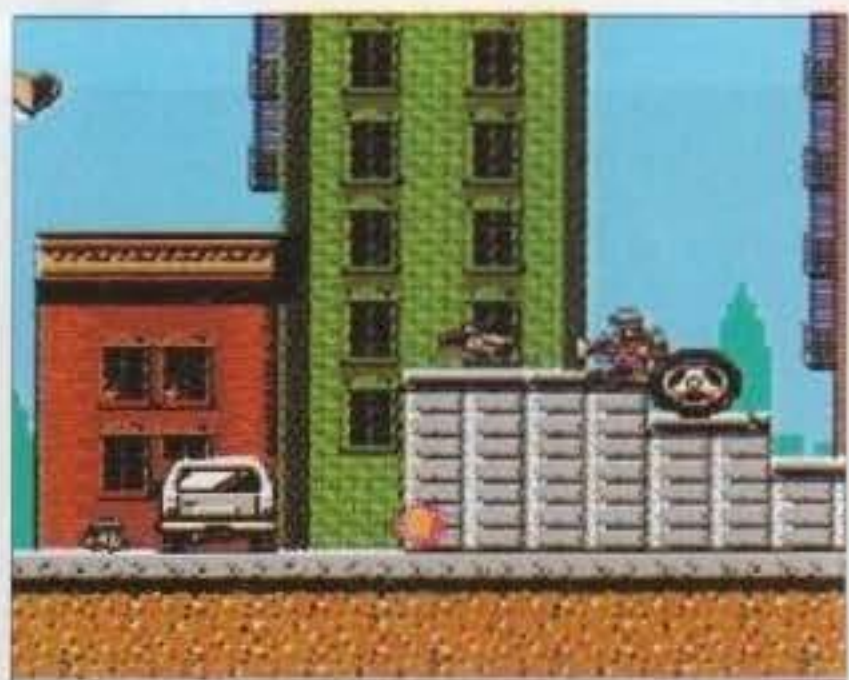
Tranzilli, tranzilli, tanto c'è lui, il giustiziere di mezzanotte e mezzo, cavaliere senza macchie (usa omino bianco?) e senza paure. Il papero mascherato che combatte ogni forma di crimine con la sua inesauribile riserva di gas. Ma che avete capito?! Il gas è emesso dalla pistola dell'eroe che, se ancora non l'avete capito, è Darkwing Duck, protagonista di questo nuovo gioco a piattaforme. Come detto la città è in preda al panico e dalle varie zone, inizialmente tre, giungono continue richieste d'aiuto che lo svolazzante papero, grazie all'aiuto dei riflessi del giocatore, dovrà via via soddisfare. Il gioco si presenta come un degno successore di *Megaman*, il gioco d'azione per eccellenza, dal quale ha preso l'intera struttura di gioco, fatta di livelli ad accesso libero con mega-boss alla fine di ognuno, e l'idea delle armi aggiuntive limitate nelle cariche. Infatti, per raggiungere i boss, molto spesso si devono eliminare nemici particolarmente ostici che, per non perdere troppe unità di energia, è meglio affrontare con una delle tre armi speciali. Queste hanno però i colpi contati, limitati cioè dalla riserva del



"Ehi! Sprezzo d'uno sprezzo, la notte è troppo piccola per noi due, prepariti a sparire!"

gas speciale che è comunque reperibile uccidendo i vari nemici. Allo stesso modo è possibile ottenere i providenziali cassettoni del pronto soccorso, tanto utili per curarsi le ferite e quindi riguadagnare l'energia perduta. Oltre a correre, saltare, arrampicarsi e lanciarsi da un cornicione all'altro, Darwin Duck può anche ripararsi dalla maggior parte dei colpi del nemico grazie al suo impenetrabile mantello di piombo, che ha però come limite la momentanea impossibilità di utilizzo del mezzo offensivo. A volte, sparando nel vuoto, è possibile far apparire un segnale di "Go!", cioè l'avvertimento di una missione speciale che, una volta raggiunta, darà la possibilità al giocatore di raccogliere una quantità impressionante di bonus. Il gioco è sicuramente più vicino al genere sparatutto che non ai tradizionali platform. Scelta nuova per la Disney, che però non risulta affatto sbagliata, anzi, contribuisce allo svecchiamento dell'immagine della celebre casa, che da sempre è sinonimo di giochi tutti uguali.

• Log



Darkwing Duck armato della sua fedele pistola a gas si

power

1990

ZELDA

GB

PRIMA PARTE

SUPER MARIO ALL STARS

SNES

ALADDIN

MD





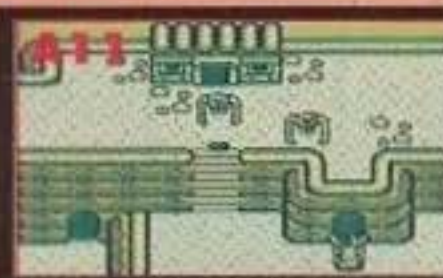
Dopo il quinto livello, venite qui e cantate insieme a Marin, che vi insegnerà la tanto agognata Ballata del Pesce del Vento.



Dopo aver completato il quarto livello, portate il fantasma qui e poi nella sua tomba, che si trova nella casella G5.



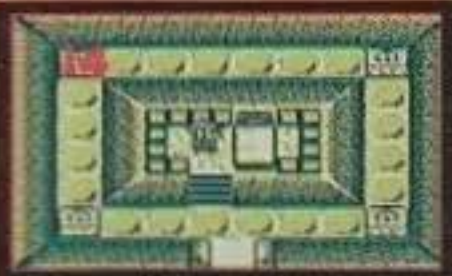
Nel settimo livello, all'interno del pollaio, questo tizio vi dirà che se volete cavalcare il gallo, dovrete prima acchiapparlo.



Il settimo livello è vicino! Entrate in questa caverna e cercate la Bird Key, che vi permetterà di aprire la porta della Bird Tower.



La casa di Crazy Tracy, che vi darà una medicina per recuperare energia.



Il Dream Shrine. Sdraiatevi sul letto e sognerete un'altra dimensione.



Lasciandovi cadere nel buco che troverete al B15, arriverete in questa grotta.



Entrando nel sottopassaggio che si trova in J11, ritornerete in questo punto, da cui potrete arrivare al Yarna Desert.



Fate un salto in una di queste caverne fatate per recuperare tutta la preziosa energia che avete perso.



Dopo il quinto livello, venite qui per imparare la Canzone della Rana, in grado di riportare in vita i morti.



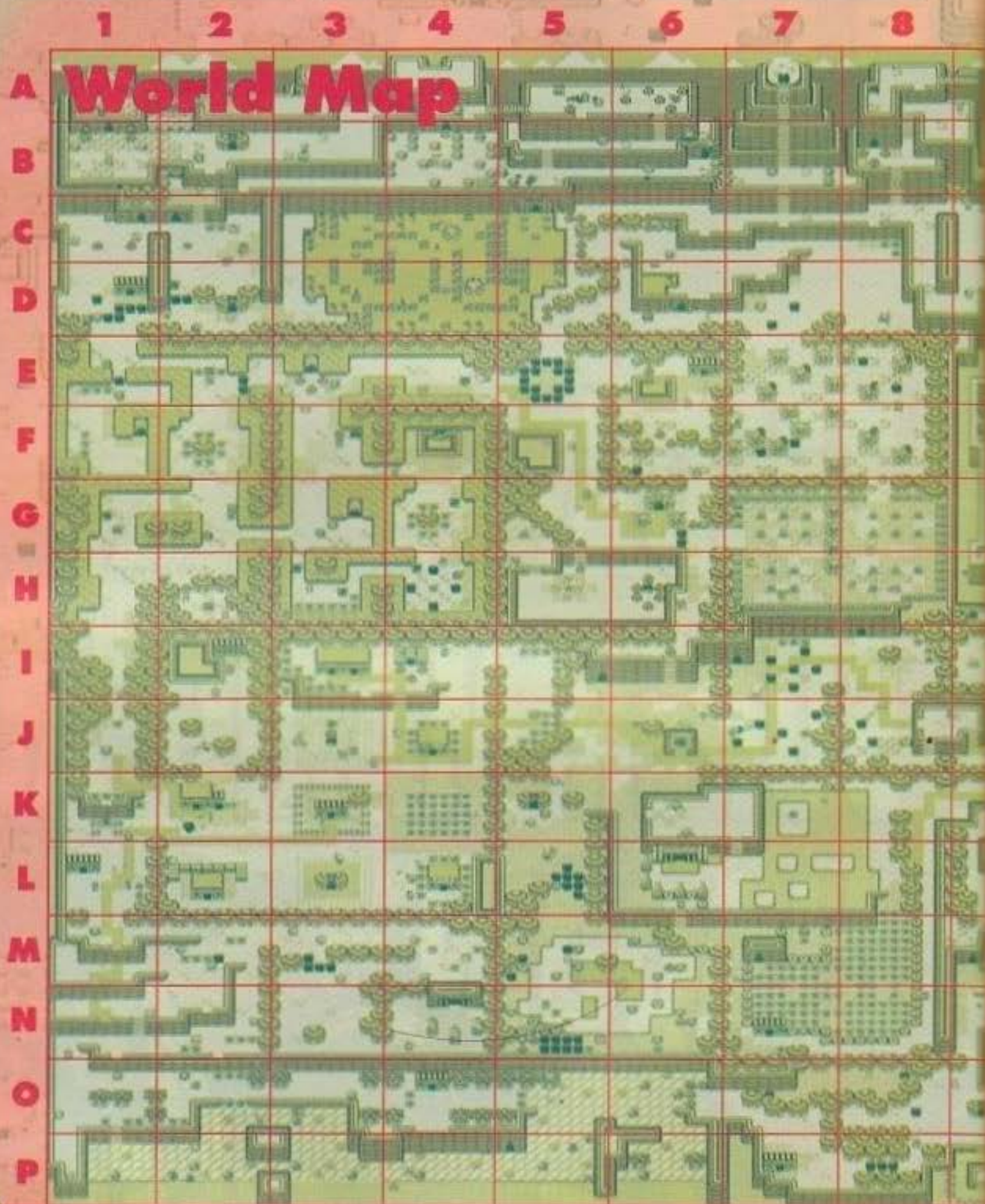
Un utilissimo power up per la vostra Spada. Ora potrete fare fuori ogni nemico con un sol colpo!



La tomba del fantasma, apparirà solo dopo che avrete visitato il quarto livello. Conducelo qui dopo aver visitato la sua casa.



Dopo il quinto livello, venite qui e lasciate che il fantasma si guardi in giro, poi vi chiederà di condurlo alla sua tomba.



È mai possibile contenere in 4Mbit un gioco così coinvolgente e giocabile? Beh, la Nintendo c'è riuscita e ha programmato quello che molto probabilmente è il miglior gioco per Game Boy. Giocateci sull'aereo, in macchina o sul treno. Giocateci dove diavolo volete, ma giocateci. Sarà difficile smettere una volta cominciata una partita e questa soluzione vi risparmierà molte notti insonni. Troverete la seconda parte nel prossimo numero di Game Power.



NINTENDO ● GdR

LINK'S AWAKENING

1° PARTE



L'interno della biblioteca. Leggete i libri sull'uso delle armi e sui misteri dell'isola.



In questa caverna fatata potrete fare il pieno di energia. Fate un buco nel muro dietro l'alveare utilizzando una Bomba.



Calatevi sotto il ponte e saltate sulla barca. Date l'amo al pescatore e riceverete in cambio una collana.

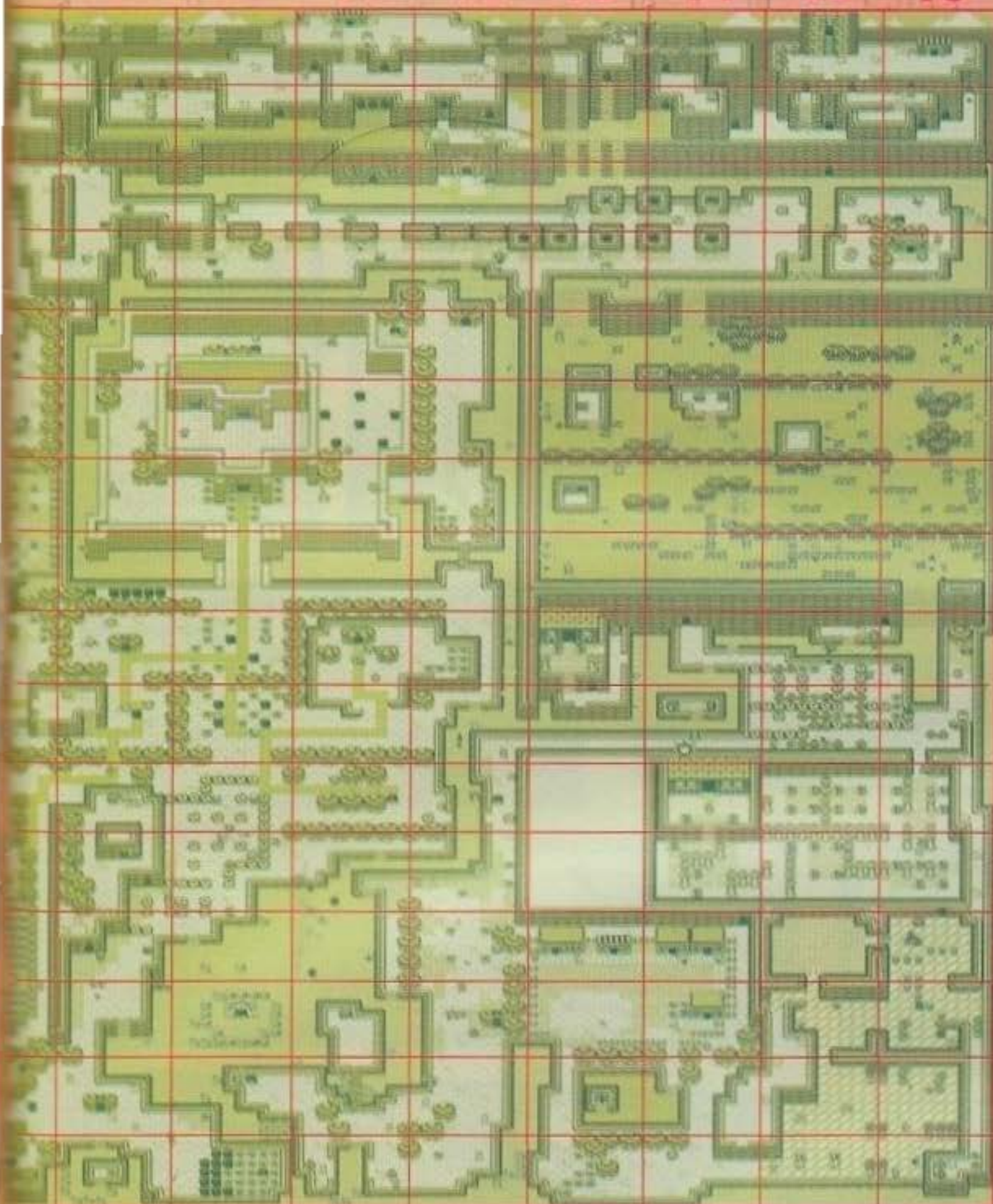


Ogni tanto, uccidendo un nemico riceverete un Guardian Acorn, che vi rende invulnerabili per un po'.



Date l'ananas a questo tipo affamato, che mostrerà la sua gratitudine donandovi un fiore.

9 10 11 12 13 14 15 16



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P



Questa è la casa del pittore, che vi dirà di smettere di guardare la sua modella.



Passando da A5, sarete nel tempio. Lanciate la Polvere Magica sulle fiamme per aumentare le vostre abilità magiche.



Spostate la roccia per scoprire un baule contenente 50 Rupie.



Calandovi nel buco in K1 arriverete in questa grotta, dove troverete un Cuore.



Fate un buco nella parte bassa a sinistra della casella per scoprire un'altra grotta fatata.



Utilizzate una Bomba per far saltare questa testa di maiale (non è un'offesa) e poter accedere alle scale.



Quando avete il Braccialeto Magico, spostate la roccia e aprite il forziere. Troverete una Conchiglia Segreta.



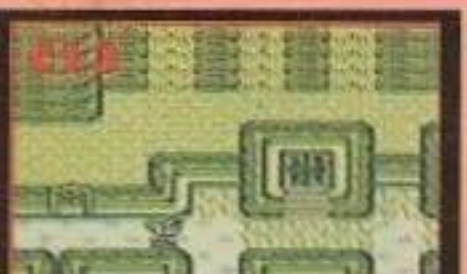
Il settimo livello è vicino. Spostate la roccia per scoprire una scala segreta.



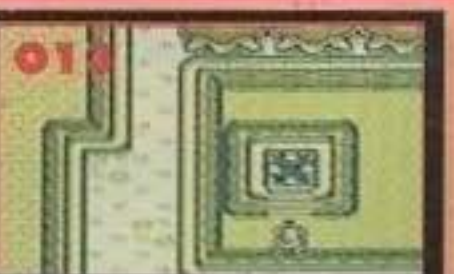
Una volta che avete preso il gallo, fatevi trasportare al di là del ponte. Fate a pezzi il cespuglio per scoprire le scale.



Un passaggio sotterraneo che conduce alla casella K12, da cui potrete arrivare al Yarna Desert.



Un teletrasportatore. Purtroppo potrete andare solo dove siete già stati, scordatevi di utilizzarlo per trovare nuove locazioni.



Un altro teletrasportatore. Saltateci dentro per raggiungere una zona già visitata. Ce ne sono quattro in tutta l'isola.



Quando possiederete la Piuma di Roc potrete saltare questi buchi e prendere il Cuore.



Inserite la Bird Key nella serratura per passare al settimo livello.



La Seashell Mansion. Quando avrete trovato almeno 20 Conchiglie, venite qui per ricevere una Spada molto utile...

Ecco l'intera isola di Koholint in tutto il suo splendore, completa di coordinate per una veloce e pratica consultazione. Ogni casella della griglia rappresenta una schermata del Game Boy e la mappa rispecchia quella effettiva del gioco. Non dovrebbero esserci problemi per capire come va letta: ogni casella ha le proprie coordinate (proprio come nella battaglia navale) e si riferisce a un paragrafo di queste pagine.



Questa grotta si trova vicino all'entrata del quarto livello. Utilizzatelo per tornare in quest'area.



Grotte come questa possono servire come scorciatoie per diverse zone. Sono piene di teschi "trotterellanti", quindi muovetevi più in fretta possibile.



Lasciatevi cadere nel buco in H6 per entrare in questa caverna. Saltate i fossi e fate saltare le rocce per raggiungere il Cuore.



Grazie alla Piuma di Roc potrete saltare questo fosso e raggiungere il primo forziere.



Una volta in possesso del Braccialeto Magico, sollevate il teschio e aprite il forziere.



Questa grotta si trova nella parte destra di B14. Evitate il pesce "saltellante" e usate le scale che portano alla stanza dei forzieri. Spostate le rocce per aprirli e uscite dall'alto.



Preparatevi a tener testa a un gruppo di blob. Prendete le scale per trovare un forziere...con un blob, naturalmente.



Quando dovete svegliare il gallo, cantate la Canzone della Rana in questa grotta. Spostate di lato la statua del gallo dei venti.



Usate gli Stivali di Pegaso per raggiungere senza troppi problemi il forziere contenente 50 Rupie.



Questa è la grotta sinistra di B16. Salite le scale, saltate il fosso e usate il Gancio con Catena per raggiungere l'uscita.



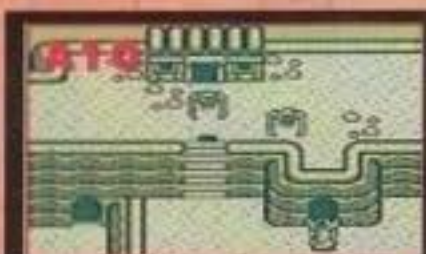
Quando vi mettete a letto nel Dream Shrine, vi risveglierete in questa grotta onirica. Trivolgete i pinguini con gli Stivali di Pegaso.



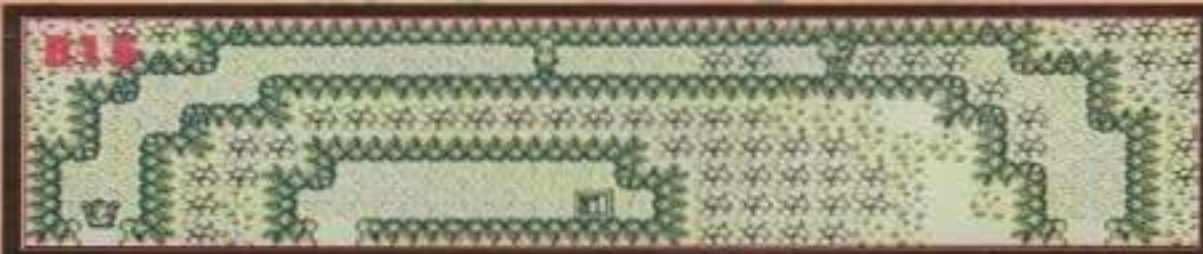
Questo è l'interno della Quadruplet's House. Portate qui la bambola di Yoshi per cominciare gli scambi a catena.



Fate un buco nella parete cedevole come nella foto. Salite le scale per trovare un sacco di forzieri pieni zeppi di Rupie. Fate attenzione, perché si vuoteranno inesorabilmente se dovete uscire dalla stanza.



Per raggiungere la Bird Tower dovete entrare in questa caverna.



Attraversate velocemente questa grotta evitando i blob che spuntano da terra. Non vi soffermate troppo sulla terra crepata se non volete lasciarvi le penne.



Per raggiungere le scale, spostate le rocce e rompete i cristalli, ma non restate fermi per più di un secondo sulla terra crepata. Usate gli Stivali di Pegaso per uscire travolgendo chi blocca la strada.



Le zone più scure dell'acqua sono troppo profonde per essere superate senza Pinne. Raggiungete le scale travolgendo qualsiasi cosa incontriate usando gli Stivali di Pegaso.



Per arrivare fino a B6 dovete utilizzare la Catena con il Gancio. Lanciatelo nella roccia per superare l'enorme fosso, come nella foto.



Portate al pesce l'Ocarina, lui vi insegnerà la Canzone Mambo.



Fate fuori i blob che incontrate nella prima stanza e salite lungo le scale. Ora potete spingere i nemici nei baratri senza fondo con la Spada, colpendoli fino a che non cadano oltre il bordo.



Entrate in questa caverna solo se siete in possesso della Catena con Gancio. Fate un buco nella parete come nella foto e lanciate una Bomba oltre la barriera per far saltare la roccia crepata. Ora tornate indietro e usate la Catena con Gancio per superare il fosso e prendere il Cuore.



Seguite l'ordine mostrato nella foto per risolvere questo rompicapo. La X indica il punto in cui apparirà la tana della rana: saltateci dentro per imparare la Canzone della Rana.

LISTA OGGETTI

Ecco la lista completa di power-up, bonus, armi, oggetti e tutto ciò che troverete sull'Isola. Quando trovate un oggetto, leggetene la descrizione per sapere a cosa serve. Alcuni si trovano sparsi per l'isola, altri li otterrete uccidendo dei nemici o offrendo al possessore qualcosa in cambio, mentre altri ancora possono essere acquistati nei negozi.

Armi Ordinarie



La Spada è il secondo oggetto che troverete all'inizio dell'avventura. Utilizzatela per uccidere i nemici e per raggiungere oggetti fuori dalla vostra portata.



Lo Scudo è stato portato a riva dalla marea. Chiedetelo al tipo che si trova nella vostra casa all'inizio del gioco.



Il Bracciale Magico serve per sollevare rocce e oggetti pesanti. Ha due livelli di potenza, ma troverete il secondo solo a gioco inoltrato.



Comprate le Bombe appena possibile. Servono per far saltare i nemici, le pareti deboli e le rocce. Cercate le crepe!



Il principe Richard vi chiederà di trovare cinque Foglie d'Oro. In cambio, vi darà la Slime Key.



Il Catena con Gancio è utilissimo per superare baratri altrimenti insormontabili. Usatelo anche per uccidere i nemici e raccogliere gli oggetti.



Il Fungo del Sanno va raccolto all'inizio del gioco e bisognerà darlo alla strega per il suo incantesimo, che vi regalerà della Polvere Magica.



La Polvere Magica può essere cosparsa sulle lanterne per illuminare le stanze buie. Ne troverete anche in alcuni labirinti.



La Bacchetta Magica spara palle di fuoco ai nemici, bruciandoli all'istante. Serve anche per sciogliere ostacoli di ghiaccio.



Il Badile dev'essere acquistato prima possibile nel negozio del villaggio. Scavate per terra per trovare tesori nascosti.



L'Ocarina serve per suonare canzoni mistiche. Ci sono tre diverse canzoni che dovrete imparare nella vostra avventura.



Questa Medicina Segreta può essere acquistata da Crazy Tracy, nel villaggio.



Cercate la Mappa di ogni labirinto nei relativi forzieri. Vi mostrerà tutte le stanze del labirinto.



La Bussola indica dove si trova il guardiano del livello e i forzieri ancora chiusi.



La Nightmare Key dev'essere trovata prima di poter affrontare il guardiano.



In alcuni bouli si trovano delle Chiavi Piccole, con le quali potete aprire delle porte di importanza minore.



La Angler Key è necessaria per entrare nel quarto livello.



La Bird Key apre la porta della Bird Tower, il settimo livello.



Non dovete neanche cercare la Face Key: piovono dal cielo nel Face Shrine.



Per entrare nelle Key Cavern, dovrete essere in possesso della Slime Key.



Prima di accedere al primo livello, la Tail Cave, dovrete cercare la Tail Key.



Questo Lastrone si trova in ogni labirinto. Portateci il Frammento di Roccia e leggete il suggerimento che vi verrà dato.



Per poter ricevere consigli sul labirinto in cui vi trovate, dovrete cercare questo Frammento di Roccia e portarlo al relativo Lastrone.



Questa Sfera di Cristallo è un interruttore. Toccatela con la Spada, un Vaso, la Catena con Gancio, una Freccia o la Bacchetta Magica per sollevare o abbassare i blocchi del labirinto.

Bonus



I Cuori possono essere trovati in diversi modi: uccidendo nemici, sollevando vasi o tagliando l'erba alta e i cespugli.



I Piccoli Cuori si trovano un po' dappertutto. Raccoglietene 4 per ottenere un "contenitore di cuori" extra.



Raccogliete almeno 20 Conchiglie e portatele nella Seashell Mansion. Riceverete una Spada più potente che, se avete il pieno di energia, spara delle palle di fuoco. Cercatele nei prati, sott'acqua, tra i cespugli o scavando.

Oggetti Speciali



Gli Stivali di Pegaso vi permettono di attraversare di corsa uno schermo travolgendo ogni cosa vi si pari davanti.



Per superare a nuoto l'acqua più profonda avrete bisogno di un bel paio di Pinne.



La Piuma di Roc si trova nel primo labirinto. Vi permette di saltare piccoli buchi e fossi. Se usata insieme agli Stivali di Pegaso, potrete saltare anche baratri enormi.

Oggetti importanti



Potete acquistare l'Arco nel negozio del villaggio. Costa 980 Rupie, e non si può certo dire che sia un prezzo da amico!



Riuscirete ad entrare in possesso del Boomerang solamente se, al termine degli scambi a catena, date il Badile al personaggio che incontrate in P5. Fatelo solo se avete tutte le Conchiglie.

Equipaggiamento da Labirinto



Entrata

Questo è l'ingresso della Tail Cave. In ogni livello ci sono un sacco di cose da fare, quindi leggete prima di tutto il box informativo prima di lanciarsi nell'avventura. Raccogliete più Rupie possibili, in modo da poter comprare il badile nel negozio del villaggio. Fate a pezzi i cespugli, uccidete tutti i nemici e aprite i forzieri per trovare le Rupie. Una volta in possesso del badile, scavate per trovare Conchiglie, Cuori e altri oggetti utili.

La casa della Strega



Dopo aver raccolto il Fungo del Sonno in F1, andate nella casa della strega. Quando entrerete, la strega starà cucinando della brodaglia. Datele il fungo da aggiungere alla pozione e riceverete in cambio della Polvere Magica. Questa polvere è normalmente usata per accendere le lanterne nelle stanze buie dei labirinti, ma ha anche altri scopi. Il primo che scoprirete è contro il procione: continuerà a "spostare il sentiero" dell'area F2 fino a che non gli getterete la Polvere Magica sul muso.

Questo è il primo labirinto. All'inizio del gioco, prendete lo Scudo da casa e andate in P3 per raccogliere la Spada. Ora andate nel tunnel in F1, raccogliete il Fungo del Sonno e portatelo alla strega. Otterrete della Polvere Magica che accende il fuoco: provatela con le lanterne di pietra della casa. Andate in F2 e lanciate la Polvere Magica addosso al procione, quindi andate alla casella E2 e aprite il forziere che contiene la Tail Key, la chiave per la Tail Cave.

Uccidendo tutti i nemici di questa stanza, apparirà un forziere contenente una Mappa. Ora, premendo il tasto Start, potrete vedere la piantina del labirinto.

Tail Cave

Usate lo Scudo per tramortire i nemici in questa stanza, quindi colpiteli con la Spada, uccidendoli o mandandoli diritti nel buco. Appariranno delle scale.

Usate la Chiave Piccola per aprire la porta di questa stanza, quindi spingete verso il basso il blocco di sinistra per aprire la porta sulla sinistra.

Piazzate una Bomba in questo punto, vicino alle crepe del muro che ne rivelano la debolezza. Uccidete il serpente con la Spada per trovare un forziere contenente 20 Rupie.

Uccidete tutti i pipistrelli per aprire la porta della prossima stanza. Se vi soffermate per più di due secondi sulla terra crepata, cadrete nel vuoto.

In questo forziere troverete una Bussola, che vi indicherà la posizione dei bauli non ancora aperti e il guardiano del labirinto.

Uccidendo questi due nemici apparirà una Chiave Piccola che vi tornerà utile in seguito.

Colpite la guardia fino a che non cade nel baratro. Ora premete il pulsante per trovare una Chiave Piccola.

Usate una Chiave Piccola in questo blocco per raggiungere il forziere che contiene la Nightmare Key.

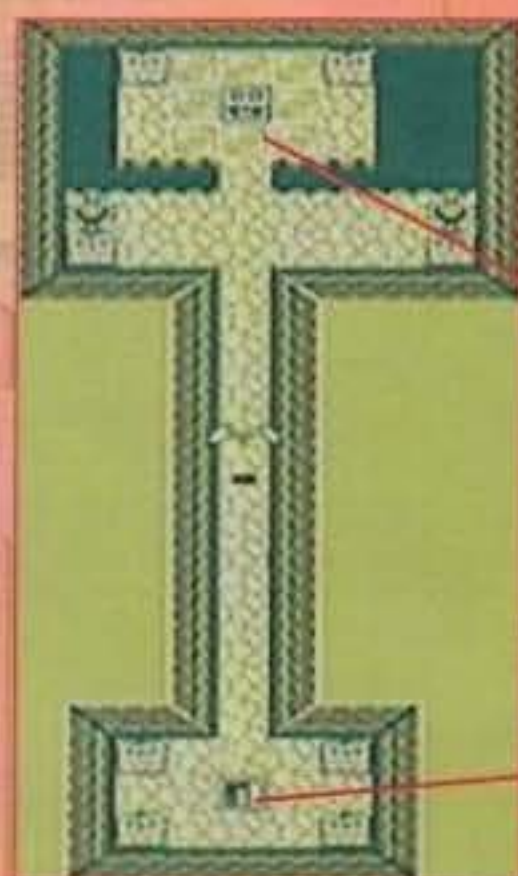
Gioco della gru

Nel negozio vicino alla vostra abitazione troverete il gioco della gru. Pagate e iniziate una partita. Spostate la gru dalla parte opposta all'entrata, decidete quale oggetto volete prendere e, un attimo prima che raggiunga l'angolo in basso a destra del percorso, premete il tasto A: non potete sbagliare. La prima volta che verrete qui, ci sarà una bambola di Yoshi nel centro della stanza: prendetela e datela alla donna della Quadruplet's House, che vi darà un fiocco. Questo è l'inizio della catena di scambi!





Prendete il Violoncello della Luna Piena. Questo è il primo degli otto strumenti che dovrete raccogliere prima di svegliare il Wind Fish.



In questo forziere si trova la Piuma di Roc. Una volta che l'avrete presa, potrete saltare i piccoli fossi.

Potete utilizzare queste scale in ogni momento per spostarvi avanti e indietro.

Affrontate il verme gigante prima di passare alla prossima stanza. Non usate l'attacco della lama mulinante: colpite la coda evitando al tempo stesso.

Colpite le "facce" delle carte fino a che non mostrano lo stesso simbolo. Riceverete, così, un Frammento di Roccia che andrà portato al Lastrone.

Superare questa stanza non è troppo difficile: state fermi quando le "lame" si avvicinano e spostatevi avanti quando si dividono nuovamente.



Saltate in testa ai nemici per ucciderli e ricevere un Cuore. Se li colpite semplicemente con la Spada, guadagnerete solamente una Rupia.



Qui non c'è nessuno, a parte questi scheletri appesi al soffitto.

Una volta in possesso della Piuma, potrete saltare piccoli fossi come questo.

Questo guardiano vi spinge addosso questo rullo enorme. Saltatelo e colpitelo.



Nella grotta alla ricerca di Bow Wow

Dopo aver completato la Tail Cave, andate nella casa a sinistra della vostra, dove era legato il cane Bow Wow. Entrate in casa e parlate con la donna, che vi racconterà di come il cane sia stato rapito dalle guardie. Andate a Dó ed entrate nella grotta. Per sconfiggere il guardiano, muovetevi su e giù per evitare le frecce che vi lancia. Aspettate che vi si lanci addosso e che vada a finire contro il muro, cadendo tramortito. Ora attaccatelo con la Spada fino a che non scuote la testa. Continuate fino a che non lo finite. Andate nella prossima caverna, dove troverete Bow Wow incatenato alla parete. Una volta liberatolo, questi vi seguirà ovunque, tranne che nei labirinti. Il cane sarà utile contro i nemici e per la ricerca delle Conchiglie.



Il secondo livello si trova nella palude di Goponga in C5. Prima di entrare, comprate un Badile e fate provvista di Bombe. Lasciate che Bow Wow mangi i fiori giganti che bloccano l'ingresso ed entrate. Purtroppo, il fido Bow Wow non vi potrà seguire all'interno del labirinto e vi aspetterà fuori.

Accendete i fuochi dei lampadari per uccidere tutti i fantasmi.

Ora che potete spostare i vasi, sollevateli per trovare i Cuori nascosti sotto. Lanciatene uno sulla Sfera di Cristallo per attivare l'interruttore.

Raccogliete i vasi e lanciateli addosso ai conigli: scoprirete così una scala, uccidendo al tempo stesso i nemici. Un vaso nasconde un Cuore.

In questo angolo c'è un vortice che vi risucchia. Appena entrati, stategli ben lontani e andate al forziere per raccogliere il Frammento.

Bottle Grotto

Evitate il monaco e il pipistrello e spingete uno dei massi contro i blocchi per liberare il coniglio, che dovrete uccidere con un vaso. Ora seccate il pipistrello con la Spada e usate una bomba per il monaco.

Questo orco non è particolarmente resistente e andrà giù con pochi colpi di Spada. Avvicinatevi velocemente quando è con le spalle al muro e colpitelo continuamente. L'orco non reagirà, quindi dovrete solamente fare attenzione al pavimento crepato. Quando morirà, apparirà un teletrasporto che vi permetterà di passare da qui all'entrata del livello ogni volta che vorrete.

Usate le scale per raggiungere il guardiano del livello. Saltate sul ponte e aprite la porta con la Nightmare Key.

Il guardiano del livello. Quando è fuori dalla sua bottiglia, muovetevi a destra e a sinistra lungo la parete bassa per evitare le palle di fuoco.

Aspettate che i fiori siano rientrati nei loro vasi, prima di saltarci sopra. È anche possibile distruggerli a colpi di spada, ma è troppo rischioso e perdereste energia inutilmente.

Saltate questo fosso e spingete il nemico con la spada fino a che non cade oltre il bordo. Il baule contiene la Mappa.

Uccidete gli scheletri di questa stanza per ricevere una Chiave Piccola. Inchiodateli al muro e tempestateli di colpi di Spada.

Colpite la Sfera di Cristallo con la Spada per alzare o abbassare i blocchi del labirinto. Attivando degli altri interruttori, ritorneranno al loro stato iniziale.

Spostate questi due blocchi insieme per scoprire delle scale che portano sottoterra.

Uccidete questi due monaci con una sola Bomba. Apparirà una Chiave Piccola.

Dall'entrata, venite in questa stanza e lanciate un po' di polvere magica sulle due lanterne per illuminare la stanza. La cesta nella sala dell'entrata contiene 50 rupie.

Il monaco di questa stanza ripeterà specularmente ogni vostro singolo movimento. Lo potrete "pilotare" muovendovi: il monaco andrà nella direzione opposta alla vostra. Piazzate una Bomba e guidatecelo sopra per farlo saltare, oppure colpitelo con un colpo di Spada roteato. Ora apparirà un forziere contenente una Bussola.

Se i blocchi sono su, colpite la Sfera di Cristallo per raggiungere il baule che contiene una Chiave Piccola.

Saltate i fossi raccogliendo tutta la Polvere Magica che trovate. Premete l'interruttore in fondo alla stanza per far apparire un forziere contenente una Chiave Piccola.

Raccogliete un vaso e tenetelo sopra la vostra testa stando sopra questa piattaforma. Il peso la farà abbassare in modo che possiate raggiungere la scala sulla sinistra.

Utilizzate le piattaforme mobili per raggiungere la scala dal lato opposto dello schermo.



Guardiano del livello



Prendete la bottiglia e scagliatela contro il muro. Uscirà il clown: evitatelo fino a che non ritornerà nella bottiglia. Ripetete questa operazione fino a che non va in mille pezzi, uccidendo il clown. Una volta ucciso, andate nella stanza a sinistra, dove troverete il Corno della Conchiglia.

Un Cuore Extra



Una volta ucciso il clown, riceverete in premio un utilissimo Cuore extra. Si tratta di un contenitore di cuori che vi permetterà di raggiungere un livello di energia superiore, con il quale potrete vivere più a lungo.



N7-Villa di Richard

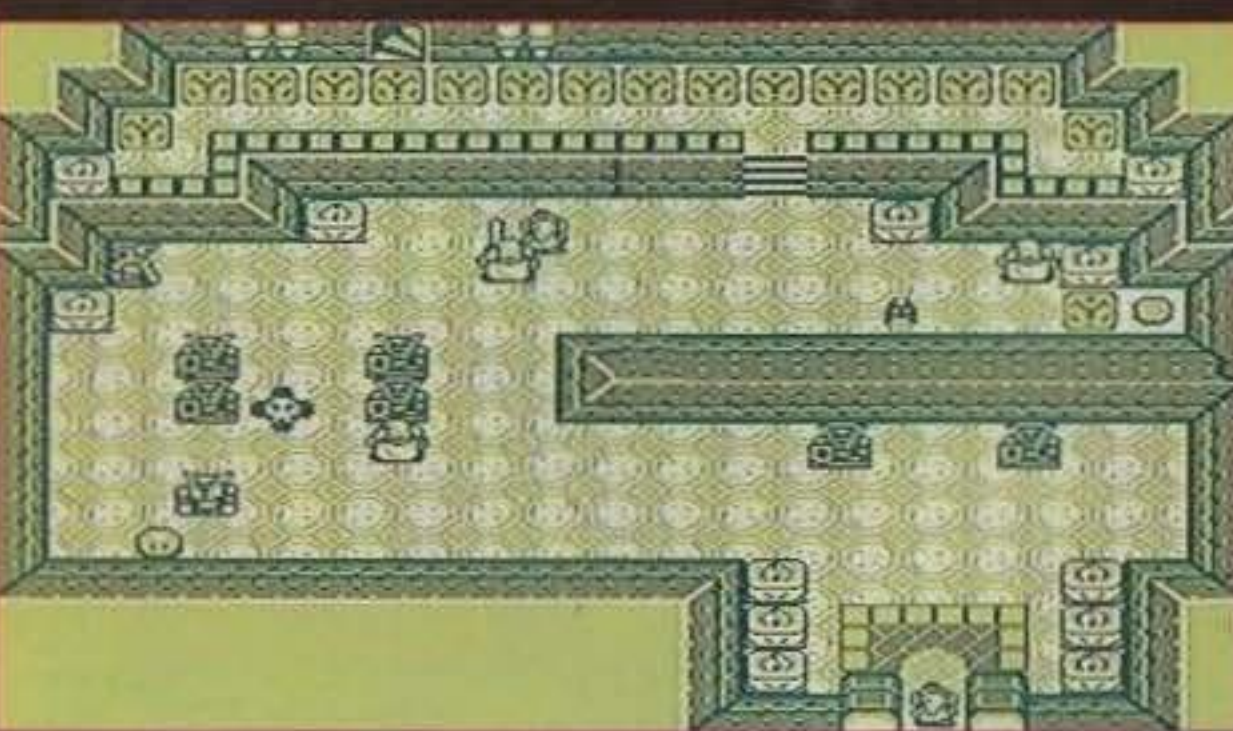
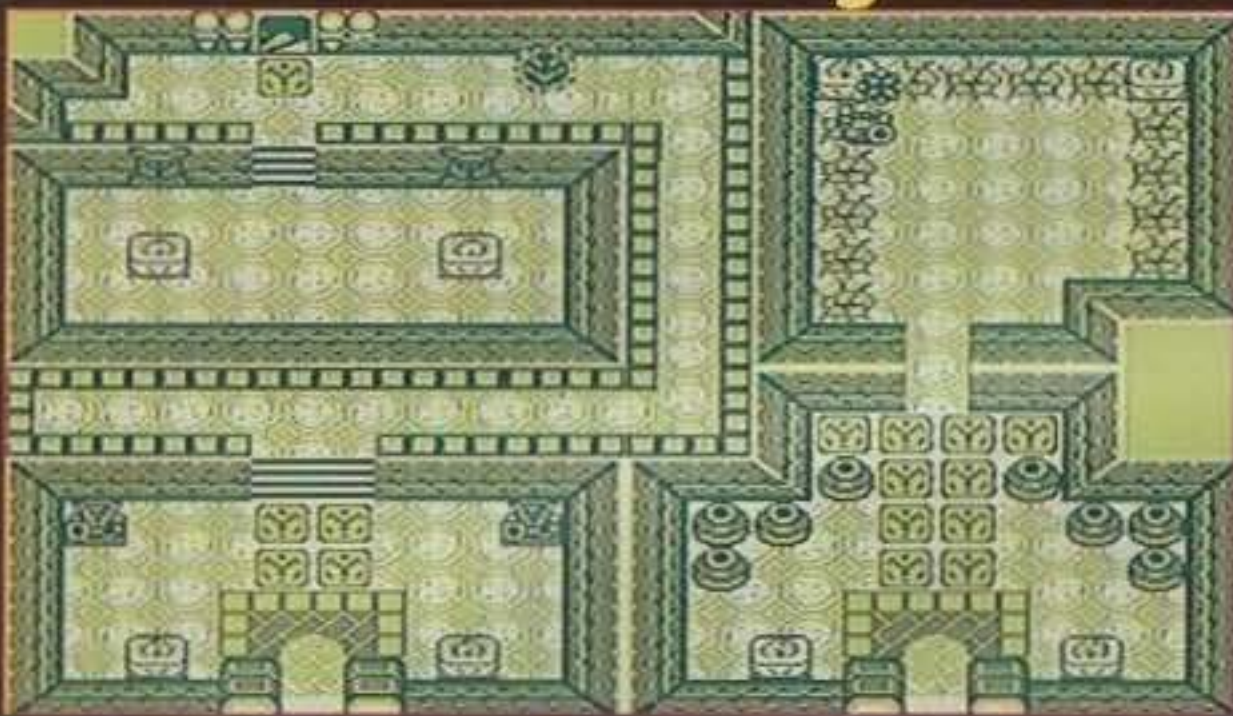
Dopo essere usciti vincitori dalla Bottle Grotto, riportate Bow Wow a Madame Meow nel villaggio e riceverete un bacio sulle labbra! Ora andate nella villa di Richard nella casella N7. Il principe Richard vi chiederà di trovare cinque Foglie d'Oro. Quando le avrete trovate, tornate qui e datele al principe, che vi mostrerà un passaggio segreto. Usate le scale e fatevi strada con la Spada tra i cespugli per raggiungere la statua del gufo. Scavate alla sua base per trovare la Slime Key.

Passaggio Segreto



Passando per la via sotterranea nascosta, arriverete in questo punto. Qui intorno ci sono guardie armate di spada, quindi evitatele piuttosto che affrontarle: non vi possono seguire in un altro schermo.

F10-Ricerca delle Foglie d'oro



Entrati nel castello, andate a sinistra e uccidete tutti i nemici per trovare la prima Foglia. Andate in alto e a destra per trovare l'interruttore e passateci sopra per aprire i cancelli. Usate le scale per arrivare nella stanza con gli orsi. Lanciate una Bomba sull'orso di sinistra per fare apparire una guardia: uccidendola avrete la seconda Foglia. Uscite e andate a destra, poi in basso fino all'ingresso a destra. Lanciate un vaso contro la porta e uccidete la guardia per avere la terza chiave.

Passaggio Segreto Sotterraneo



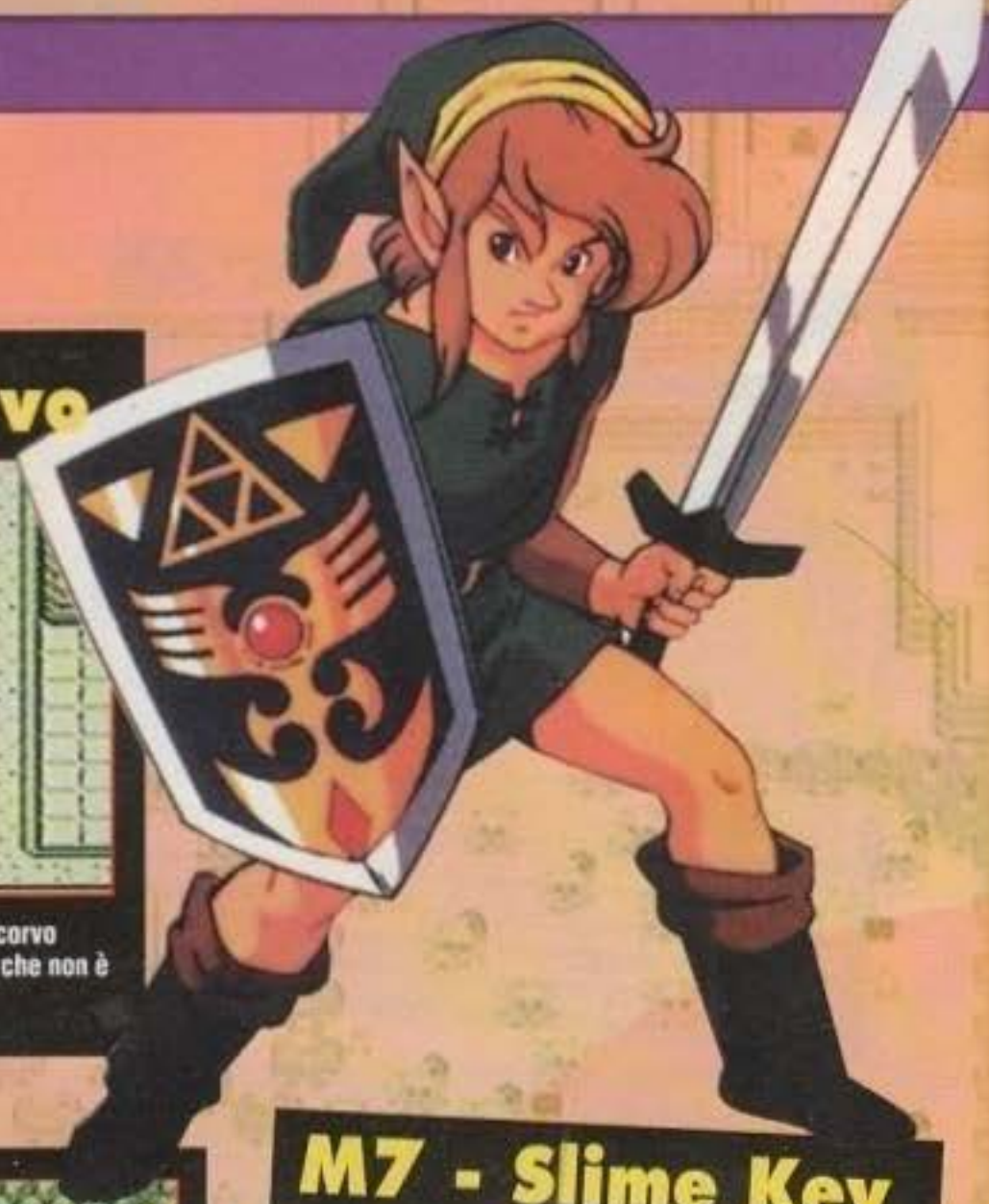
Nella locazione E11 troverete un cespuglio isolato. Fatelo a pezzi con la Spada per trovare la scala che conduce al passaggio segreto. Questa è l'ingresso nascosto che porta direttamente nel castello, dove dovrete trovare le Cinque Foglie d'Oro.



Tana della Talpa



Troverete questa odiosissima talpa in F11. Aspettate fino a che non tiri fuori la testa dalla tana e colpirla velocemente con la Spada. Allontanatevi subito dopo averla colpita, perché vi lancerà delle bombe. Una volta finita, riceverete la quarta Foglia.



H12 - La Scimmia Kiki



Per trovare le cinque Foglie d'Oro, dovete avvalervi dell'aiuto della scimmia Kiki per superare questo corso d'acqua. Kiki costruirà un ponte se gli darete tutte le banane che avete.

F9 - Il Tiro al Corvo

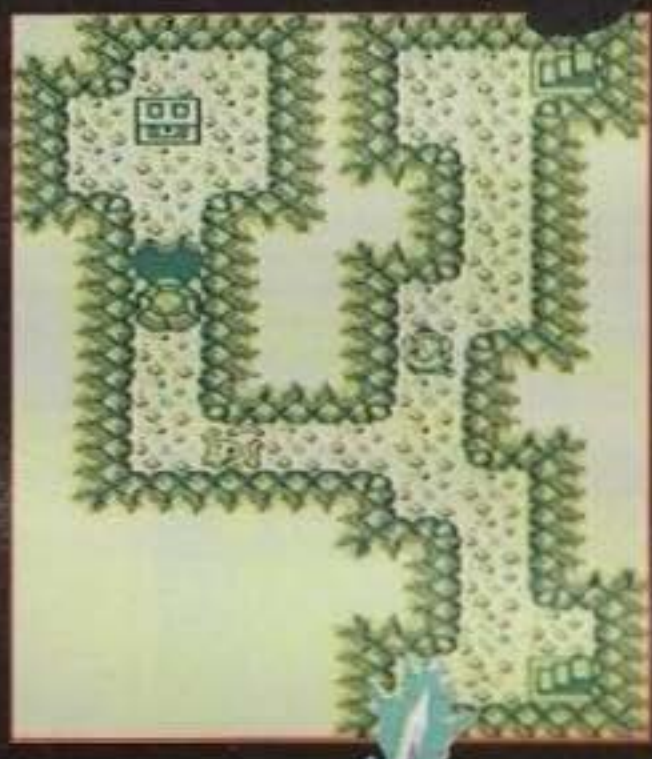


Prendete una roccia a sinistra del castello e lanciatela al corvo sull'albero dal basso. Colpitelo quindi con la Spada, fino a che non è morto. Ora potrete raccogliere l'ultima Foglia d'Oro.

N7 - La Grotta del Gufo



Dopo aver trovato tutte le cinque Foglie d'Oro, riportatele al principe Richard, che vi mostrerà un passaggio segreto che porta a una statua di gufo. Il forziere di questa grotta contiene una Conchiglia. Per raggiungere la statua, fate a pezzi i cespugli con la Spada ed evitate i buchi che appaiono. Se lascerete lo schermo del labirinto di cespugli, tutti quelli che avrete già distrutto, ritorneranno. Andate a destra e salite fino alla statua.



M7 - Slime Key



Dopo aver raggiunto la statua passando per il labirinto di cespugli, usate il Badile per scavare intorno alla sua base: troverete la Slime Key. Ora potrete accedere al terzo livello usando la chiave nella serratura che trovate in L6.

Scambi a Catena!



In *Link's Awakening* troverete diversi sottogiochi. Il principale è l'enorme catena di scambi che sembra addirittura più incasinata degli intrecci che si sta dietro l'intera vicenda di Tangentopoli. Tutto cominciò con una bambola...

1. Portate la bambola di Yoshi che vincete nel gioco della gru nella Quadruplet's House. In cambio riceverete un fiocco.
2. Date il fiocco al cane che guaisce nella cuccia di Bow Wow. Otterrete del cibo per cani.
3. Scambiate il cibo per cani con delle banane nel negozio che le vende sulla spiaggia.
4. Date le banane alla scimmia Kiki in cambio di un bastone.
5. Portate il bastone a Tarin (H8), che vi regalerà un alveare.
6. Date l'alveare all'orso nel Villaggio degli Animali (N14), che vi darà un ananas.
7. Date l'ananas all'affamato sulla montagna (B10) in cambio di un fiore.
8. Portate il fiore alla capra nel Villaggio degli Animali (M14) in cambio di una lettera.
9. Date la lettera a Mr. Write (D1), che vi regalerà una scopa.
10. Portate la scopa alla moglie di Mr. Ulrira nel Villaggio degli Animali (M14), che vi darà in cambio un amo da pesca.
11. Portate l'amo al pescatore sulla barca sotto il ponte (O11), che vi darà una collana.
12. Date la collana alla sirena nelle vicinanze dell'acqua (M10), che vi donerà una squama della sua coda.
13. Portate la squama dalla statua della sirena, che si sposterà di lato. Scendete lungo le scale e troverete una lente d'ingrandimento.
14. Portate la lente d'ingrandimento nella libreria e leggete i libri neri segreti. Prendete nota delle direzioni che vi serviranno alla fine del gioco.



Colpite con la spada i nemici-bomba, preparandovi a saltare quando esplodono. Troverete una Chiave Piccola. Sollevate tutti i vasi per trovare una fata.

Per uccidere questi serpenti neri servono le Bombe. Lanciategliene una davanti per fargliela inghiottire. Tre Bombe bastano per fare fuori un serpente.

Uccidete i blob di questa stanza per aprire le porte. Le rane sulla sinistra possono essere uccise nel solito modo, con le Bombe.

Dopo la terza stanza, venite qui. Uccidete il monaco e lo scheletro per trovare un'ennesima Chiave Piccola. Colpite la Sfera di Cristallo e salite le scale nella terza stanza a destra.

Attraversate questa stanza uccidendo tutti i blob che incontrate. Fatene fuori cinque per trovare una Chiave Piccola.

Questa è la terza stanza in cui dovrete entrare in quest'area chiusa da quattro porte. Esplorandola tutta e uccidendo i blob che incontrate, troverete una Chiave Piccola.

Questo è il terzo livello, la Key Cavern. Ora dovrete avere la Slime Key. Saltate di isola in isola nelle locazioni L8 e L7 per raggiungere l'ingresso. Usate la Slime Key nella serratura che trovate in L6. È molto importante rifornirsi di Bombe prima di entrare, quindi andate nel negozio del villaggio e fate il pieno.

Uccidete gli scheletri "saltellanti" bloccandoli con le spalle al muro. Lo scrigno contiene un blob; quindi fate attenzione quando lo aprite.

Tornate in questa stanza dopo aver abbassato i blocchi colpendo una Sfera di Cristallo. Uccidete il monaco di guardia e aprite il baule: contiene 200 rupie!!! La roccia può essere spostata per uscire.

Per passare questo corridoio dovrete essere in possesso degli Stivali di Pegaso. Caricate i nemici e fateli fuori con la Spada selezionata.

Prendete uno di questi vasi e lanciatelo contro la porta per sfondarla. Fate fuori i nemici-bomba della prossima stanza per trovare uno scrigno contenente una Chiave Piccola. Nella stanza di destra c'è un vortice. Tornate quando avete gli Stivali di Pegaso e correte con la Spada in pugno.

In quest'area dovrete caricare i blocchi di ghiaccio con gli Stivali di Pegaso e colpire allo stesso tempo le rane teletrasportatrici con la Spada. Fate attenzione a non uscire nuovamente per le scale, altrimenti la stanza ritornerà come prima! Andate nella prossima stanza e uccidete tutti i pipistrelli per ricevere una Chiave Piccola.

Attendete fino a che il volto di pietra non cada prima di saltarci sopra velocemente e raggiungere la scala.

Questo è il passaggio segreto che porta alla fine del livello. La Campana del Giglio di Mare è ormai vicina!

I nemici-bomba vi daranno 10 secondi di tempo da quando colpite, dopodiché esploderanno. Dopo aver preso la bussola, fate saltare il muro di sinistra.

I blocchi di questa stanza formano una freccia che punta il muro sottostante. Fatelo saltare con una Bomba, così come la parete est della prossima stanza.

Grazie agli Stivali di Pegaso potrete saltare questo fosso e raggiungere l'altro lato.

Nella seconda parte del labirinto comincia il vero divertimento. Dovete trovare la Mappa, la Bussola e, ovviamente, la Nightmare Key. Inoltre, dovrete cercare tutte le Chiavi Piccole necessarie per aprire i blocchi che chiudono la strada per l'area finale e il guardiano.

Finalmente avete trovato la Campana del Giglio di Mare! Preparatevi per la prossima avventura!

Il guardiano si nasconde. Correte contro il muro usando gli Stivali di Pegaso per farlo cadere. Ora colpitelo continuamente con la Spada fino a che non si divide in due bulbi oculari(?) uniti da un giunto. A questo punto, sempre caricando con gli Stivali di Pegaso, corretegli attraverso, in modo da spezzare la giuntura, e uccidete entrambi i bulbi. Fate attenzione, però, alle ombre che proiettano: è il punto in cui ricadranno!

La seconda parte il prossimo mese



Mondo 1-1



Mondo 1-1

Il primo dei Lost Levels non dovrebbe essere troppo difficile, ma ci sono alcuni power-up che possono tornare molto utili. La prima cosa che dovete fare è farvi una corsa sotto il Koopa volante. Continuate fino a che non arrivate a un gruppo di piattaforme a forma di C, all'interno della quale si trova un Koopa che va avanti e indietro. Prendete a testate i blocchi inferiori per scoprire un fungo rosso che vi trasformerà in Super Mario. Andate avanti fino a un gruppo di cinque blocchi con il punto interrogativo. Colpite i primi due e gli ultimi due per ricevere dei gettoni, ma lasciate stare quello centrale, che nasconde un fungo velenoso. Nella prossima sezione ci sono Goomba in abbondanza, quindi muovetevi velocemente sulle piante piranha e saltate il baratro sulla destra prima che vi prendano. Ora saltate sul piano inferiore e colpite l'ultimo blocco a sinistra per guadagnarvi una stella, diventando invulnerabili per un po'. Restando sulla piattaforma inferiore, colpite quella superiore per raccogliere le monete. Continuate verso destra e prendete le monete che si trovano nei blocchi col punto interrogativo, prima di saltare sui tre Koopa che incontrerete più avanti. Ora prendete la via superiore e lasciatevi cadere tra i due tubi. Il secondo è tenuto su da quattro blocchi a sorpresa: l'ultimo a destra vi darà un fungo rosso, ma dovete saltare con un ottimo tempismo il prossimo burrone per raccogliergli e atterrare sani e salvi dall'altra parte. Ora correte verso destra e innalzate la bandiera per uscire dal livello.



Mondo 1-2

Ci sono tre Warp Zone per il secondo, terzo e quarto mondo. Andate cautamente verso destra per superare il Koopa volante e arriverete al primo vero ostacolo del livello. Un burrone seguito da una serie di blocchi a forma di scale. Dovrete correre fino al blocco solitario sulla sinistra del burrone. Appena prima del blocco, saltate a destra. Salite le scale e andate fino all'ultimo blocco sulla destra. Saltate e colpite i blocchi



superiori per trovare un fungo rosso, che rotolerà a destra, cadendo oltre il tubo con la pianta piranha. Mentre sta cadendo, dovete saltare il fosso e la pianta per prenderlo e diventare Super Mario!

Ci sono due Goomba che vi aspettano: appiattiteli! Quando siete Super Mario, potrete colpire i blocchi per trovare delle monete. Ora andate a destra, sul prossimo tubo, per trovare delle altre scale. Andate in cima alle scale e cominciate a prendere a testate i blocchi superiori per trovare un fungo verde che dà una vita extra. Questo fungo comincerà a rotolare come quello di prima, ma questo sarà un po' più arduo da raccogliere. Appena comincia a rotolare, seguitelo lungo 4 piattaforme che cederanno sotto il vostro peso. Questi salti devono essere fatti con la massima velocità per raggiungere la vita extra. Ora troverete una serie di tubi con piante Piranha. Il miglior modo di superarle consiste nel saltare il primo tubo e colpire il blocco di



sinistra che sostiene il secondo. Otterrete così una stella, che vi permetterà di superare il resto dei tubi senza correre pericolo. Ora rimane solamente una cosa per terminare il livello: dovete saltare sulla piattaforma cedevole che si trova in mezzo allo schermo. Adesso tuffatevi velocemente alla cieca verso destra per raggiungere una serie di piani ascendenti, lasciatevi cadere sui blocchi sottostanti e correte verso destra fino al tubo che vi riporta in superficie.

Mondo 1-3

Cominciate correndo velocemente oltre il primo fosso, atterrando su una piattaforma alta per raccogliere una moneta. Ora dovete saltare dalla piattaforma sulla prossima piattaforma a carrucola. Arrivare fino in fondo a quest'area sani e salvi è solo questione di tempismo e coordinazione. Quando Mario atterra su una piattaforma, quella successiva comincerà a salire, quindi dovete essere veloci, altrimenti finirete nella lava. Sulla prossima piattaforma ci sarà un Koopa che va avanti e indietro: saltategli in testa velocemente, senza farvi



beccare. Raccogliete le monete e andate avanti cautamente. Nella prossima sezione troverete una piattaforma a mezz'aria su cui si trovano due Koopa. Saltate in testa a uno dei due e lanciatelo verso l'altro. Andate avanti fino a che non trovate un Koopa che continua andare su e giù: saltate sulla prossima piattaforma quando salta su quella di sotto.

A questo punto arriverete su una piattaforma in movimento che ondeggia a sinistra e a destra. Saltate sul prossimo piano utilizzando l'oscillazione della piattaforma e raccogliete le monete.

Andate a destra usando ancora le carrucole e atterrate su una delle due piattaforme. Un Koopa vi aspetterà su quella inferiore. Superate la prossima serie di piani e raggiungete il blocco con il punto interrogativo, che vi darà un fungo rosso. Saltate a destra e prendete tutte le monete prima di andare sulla prossima



piattaforma mobile con la terza serie di carrucole. Muovetevi velocemente e raggiungete la piattaforma di destra. La bandiera è sulla destra. E anche questa è fatta!

Mondo 1-4

Se siete piccoli all'inizio del livello, non avrete problemi a superare le catene di fuoco. Saltate sulla prossima piattaforma e troverete un blocco a sorpresa con un fungo rosso che vi trasforma in Super Mario.

Ci sono ancora catene più avanti, quindi è meglio prendere la via superiore per evitarle. In questo corridoio troverete due catene di fuoco e un Koopa. Passate in mezzo alle due catene e aspettate che il Koopa si avvicini prima di saltargli in testa e continuare verso destra.

Ora, oltre alle catene di fuoco, troverete anche delle palle infuocate, quindi procedete con attenzione e saltate le palle di fuoco andando



verso destra: non saltate solamente verso l'alto. Oltrepassate la lava per arrivare davanti a tre colonne. Scalatele una per volta ed evitate al tempo stesso le palle di fuoco che arrivano da tutte le parti. Adesso siete arrivati nel regno del Re dei Koopa, Bowser. Bowser sputa delle palle di fuoco verso di voi. Evitatele e saltate sulla piattaforma nel centro dello schermo. Da qui, saltate oltre Bowser e attivate i controlli del ponte, che si aprirà, facendolo cadere nella lava. Non vi rimane altro da fare che andare a sinistra e salvare il Toad che è stato catturato.

Mondo 2-1

NINTENDO ● PIATTAFORME

E con questo siamo a quota quattro. *Super Mario All Stars - The Lost Levels* è la quarta, e probabilmente più ardua, avventura dell'idraulico di casa Nintendo.

Ci sono un sacco di livelli, più altri nascosti, Warp Zone e tanti bonus e power-up che rendono *Lost Levels* uno dei migliori, se non il migliore, platform in circolazione. Ora, grazie a questa soluzione, potrete finalmente terminare il gioco senza troppi problemi.



MARIO ALL-STARS



Mondo 2-1



Correte oltre il ponte evitando i Koopa volanti e troverete tre blocchi a sorpresa. Quello di mezzo vi darà un fungo rosso, ma fate attenzione a non andare troppo verso destra perché il fungo rimbalzerà a sinistra e potrebbe uscire dallo schermo prima che possiate prenderlo.

Saltate il burrone e atterrate sulla scala che porta a tre blocchi. Quello centrale vi darà una stella, che vi permetterà di superare le quattro piante Piranha più avanti senza troppi problemi. Se vi lasciate cadere nel primo tubo a livello dell'acqua, troverete una stanza bonus.

L'uscita vi porterà nel penultimo tubo della sezione. A destra della prossima piattaforma ce n'è una mobile che vi permette di superare tranquillamente l'acqua. Usate la molla che trovate sulla terra ferma per saltare alla grande i fastidiosissimi Koopa. Se oltrepassate la molla e andate avanti con la seconda piattaforma mobile, arriverete a due piani di mattoni sopra una pianta Piranha. Colpite il blocco centrale della piattaforma superiore per trovare una pianta rampicante che porta in un'altra stanza bonus piena di monete e nuvole da cavalcare. Prendete tutte le monete che potete prima di tornare al livello principale. Vi ritroverete vicino ai quattro blocchi con punto interrogativo subito dopo la pianta rampicante. Il primo blocco nasconde un fungo velenoso, quindi lasciatelo stare e prendete le monete dagli altri tre. Potete superare l'acqua in due diversi modi: se non volete troppi problemi, saltate sulla molla, altrimenti, passate da una piattaforma all'altra facendo attenzione ai Koopa. Una volta giunti dall'altra parte, salite le scale ed evitate i piccoli nemici prima di raggiungere la fine del livello.

Mondo 2-2

I primi ostacoli sono un tubo con pianta Piranha e dei Goomba. Spiattellate questi ultimi e superate i prossimi due tubi. Raccogliete le monete e continuate saltando il burrone, atterrando dall'altra parte. Affrontate i Koopa e prendete le monete prima di

saltare il fosso. Prendete una bella rincorsa e saltate le piante Piranha quando si abbassano. Ora correte e saltate sulla prossima piattaforma, raccogliendo le monete che incontrate. Sul prossimo piano troverete un blocco che potrete rompere per trovare una stella. Fate fuori i Koopa e raccogliete le monete fino a che non raggiungete un blocco vicino a due che potrete



rompere. Quello superiore vi darà un fungo rosso, ma dovrete prenderlo in fretta mentre saltate sulla prossima piattaforma.

A questo punto raggiungerete un tubo nella sommità dello schermo. Saltate qua e là per scoprire un blocco nascosto che vi permette di raggiungerlo. Continuate fino a che non trovate una lunga piattaforma con dei Goomba. Stategli dietro e raggiungete la piattaforma a mezz'aria. Con un piccolo salto a destra raggiungerete una lunga scala che porta alla fine del livello.

Mondo 2-3

Un lungo ponte attraversa il primo burrone, sul quale trotterellano alcuni Koopa. Saltate sulla prossima piattaforma, ma non vi fermate, altrimenti gli uccelli vi attaccheranno. Lungo



tutto il livello, gli uccelli vi perseguiteranno, quindi dovrete muovervi molto velocemente per mantenervi a distanza. Dopo alcune piattaforme troverete quattro blocchi a sorpresa. Colpite quello in fondo a sinistra per trovare un fungo rosso e continuate velocemente. Continuate fino a che non troverete delle piccole piattaforme con delle monete. Muovetevi cautamente, evitando gli uccelli e i Koopa. Ora troverete delle piattaforme alte che conducono a un ponte con delle monete. Fate attenzione ai nemici di guardia: saltategli in testa e andate avanti velocemente fino alla fine del livello.

Mondo 2-4

Questo livello è ambientato nel castello del Re dei Koopa, ed è molto simile all'ultimo. Andate a destra fino a una colonna "pendente". Passateci sotto e saltate sulla prossima piattaforma. Stordite il Koopa e spingetelo giù per guadagnare una vita extra.

Per evitare di finire nella lava, lasciatevi cadere e andate verso destra per raggiungere il corridoio di sotto. Superate il gruppo di Koopa e saltate con cautela le catene di fuoco,



prendendo la rincorsa e raggiungendo le prossime piattaforme.

E' meglio salire sulle piattaforme superiori e "seguire" le catene di fuoco fino a che non raggiungete la lava che sputa palle infuocate. Saltate al momento giusto il pozzo per trovare altre due catene. Il miglior modo per superarle consiste nel fare un salto gigante quando la prima catena "punta" dalla parte opposta, atterrando alla destra della seconda. Muovetevi prima che la catena vi prenda e andate avanti evitando le palle di fuoco che incontrate.

Ora incontrerete Bowser, che andrà affrontato come prima. Saltatelo e attivate i comandi del ponte per salvare i due Toad.

Mondo 3-1

All'inizio del livello, incontrerete subito gli Hammer Bros, che vi lanceranno martelli in veloce successione. Evitate i primi martelli e andate sotto le due file di mattoni su cui si trovano.

Quando uno dei due è sopra di voi, saltate e colpite il blocco per sconfiggerli. Se tirate una testata al blocco centrale della piattaforma inferiore, troverete una stella. Andate avanti fino a quando non incontrate due serie di blocchi a sorpresa. Un fungo velenoso si



nasconde nell'estremo destro della prima serie, mentre il primo della seconda serie (quella formata da sette blocchi) contiene un fungo rosso.

C'è un enorme baratro da saltare per arrivare su un piano con un tubo grigio e due Koopa. Saltategli in testa e tuffatevi nel tubo, che vi porterà in una stanza bonus. Raccogliete le monete ed evitate i colpi del cannone, quindi uscite dal tubo verde sulla destra. Arriverete vicini a una grande scala; saltatela e troverete

una Warp Zone che vi riporta al primo livello (però, che utilità!).

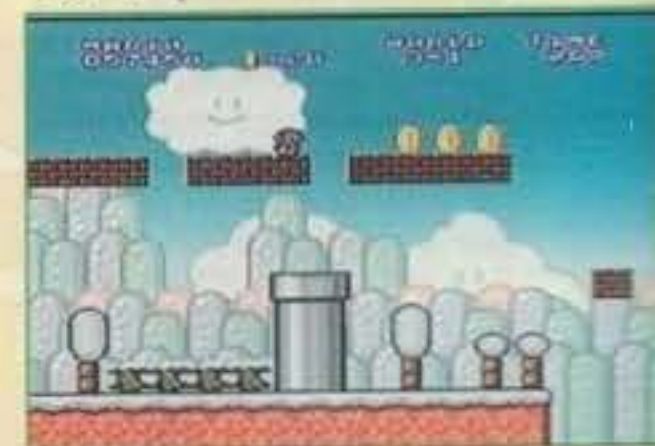
Tornati nel livello principale, se saltate sul tubo grigio potete rompere i blocchi soprastanti e raccogliere le monete prima di continuare verso destra, sui mattoni. Lasciatevi cadere nel prossimo tubo grigio. Continuate a destra fino ai due Bullet Bill, tra i quali si trovano tre blocchi a sorpresa, di cui dovete colpire il primo a sinistra per ottenere un fungo rosso.

A destra troverete altri due tubi grigi, il secondo dei quali conduce a una stanza bonus. Passate i prossimi due tubi e saltate il burrone, dopo il quale troverete una molla. Usatela per raggiungere il palo della bandierina, dove troverete un warp che riporta al primo livello. Se proprio volete, potete ripetere i livelli, altrimenti innalzate la bandiera e passate al prossimo.

Mondo 3-2

Questo è un livello subacqueo, in cui dovrete fare attenzione alle correnti che, ogni tanto, vi spingono verso i nemici. Nuotate più velocemente che potete, schivando i pesci e raccogliendo le monete. State alla larga dalle meduse, perché si muovono molto velocemente e sono molto pericolose.

La migliore cosa che potete fare è superare questo livello marino più in fretta che potete, senza fermarvi un attimo. La strada che porta sulla terra ferma è bloccata da una medusa, ma se state fermi per un po', se ne andrà, permettendovi di uscire per il tubo raggiungere la fine del livello.



Prima di issare la bandiera, saltate a sinistra per scoprire un blocco nascosto. Saliteci sopra e saltate di nuovo per trovarne un altro, dal quale dovrete spiccare un balzo oltre il palo e innalzare la bandiera da quella parte, in modo da ottenere una marea di punti.

Mondo 3-3

Correte velocemente per saltare sulla piattaforma più alta. Ora potete scegliere se aspettare che i Koopa della piattaforma inferiore si gettino dal lato destro come dei Lemmings o se attaccarli direttamente saltandogli in testa.

Saltate sul prossimo gruppo di Koopa che





incontrate e superate il tubo verde passando sulle piattaforme alte. Per superare la prossima sezione dovrete passare un altro sistema di carrucole e due altri tubi (prendete la via superiore). Infine troverete delle utilissime monete e una molla.

Usate la molla per superare alcuni salti ostici e un secondo sistema di carrucole. Atterrerete su una piattaforma abbastanza grande, sulla quale si trova un Koopa solitario che dovrete liquidare prima di affrontare una serie di salti impegnativi. Tuffatevi sulla prossima piattaforma e spiccate immediatamente un balzo, perché crollerà dopo pochi istanti, atterrando sul tubo verde (sperate che la pianta Piranha non abbia fame!).

Vi aspetta un'altra piattaforma cedevole, dalla quale dovrete spiccare un bel balzo su una superiore, questa volta stabile. Ora avrete bisogno di molta coordinazione e tempismo per saltare fino alla fine del livello, dove vi attenderà un Koopa volante. Lanciatevi su di lui



e rimbalzate sulla sommità del palo della bandiera.

Mondo 3-4

Vi ritroverete di nuovo nel castello, e questa volta potreste rimanerci per sempre. Dovrete affrontare un piccolo rompicapo che andrà risolto nel seguente modo. Una volta superata la prima serie di pozzi di lava, arriverete a un punto in cui potrete prendere quattro strade diverse che, a loro volta, si divideranno nuovamente. Se prenderete la strada inferiore per due volte, arriverete nella seconda sezione che assomiglia



alla prima, tranne per il fatto che in alto ci sono due catene di fuoco opposte. Dovete prendere la via superiore fino a che la stessa schermata non si ripete tre volte. A questo punto arriverete allo scontro con Bowser, che andrà superato nel solito, facile modo: saltate alle sue spalle e attivate l'interruttore per uscire.



Mondo 4-1

Ora in poi, l'azione diventa veramente



frenetica. La prima cosa che incontrerete sarà un Lakitu che continuerà a fare cadere degli Spinny. Per superare i primi due tubi con piante Piranha e saltare tra i due blocchi, sfuggendo ai nemici, dovrete essere molto veloci.

Colpite ripetutamente il mattone per ricevere una moltitudine di monete. Andate avanti, ricordandovi di percorrere le strade più alte per evitare i nemici. Superate i tre blocchi marroni e il tubo, arrivando a una lunga fila di blocchi a sorpresa, l'ultimo dei quali nasconde un power-up. Prendete una lunga rincorsa e usate la molla per saltare l'acqua. Ora salite con attenzione le scale, evitando gli Spinny. Scendete e raggiungete i tre blocchi con il punto interrogativo, ma non colpiteli, perché nascondono dei funghi velenosi.

Saltate oltre il tubo per trovare degli altri blocchi a sorpresa. Tirate delle testate al secondo per ricevere una vita extra e saltate il fosso per raccogliere tutte le monete degli altri blocchi e da quello solitario più avanti. Saltate su quest'ultimo e tuffatevi a destra per scoprirne uno nascosto dal quale crescerà una pianta rampicante che conduce in una stanza bonus. Una volta usciti da questa stanza, tornate dal blocco della pianta rampicante e colpitelo nuovamente. Potete farlo quante volte volete, prima di superare il tubo di destra e salire le scale fino alla fine del livello.

Mondo 4-2

La prima cosa che dovete fare in questo livello è superare un gruppo di Bullet Bill. Evitate il loro fuoco e raccogliete il fungo che si trova nel blocco a sorpresa tra i due. Dopo l'ultimo Bill, troverete un blocco di mattoni vicino a due col punto interrogativo. Prendete a testate il primo dei tre per scoprire una stella, ma fate attenzione ai Busy Beetle che arrivano da destra.



Oltrepassate i prossimi piccoli fossi e usate la molla per superare le due piattaforme di mattoni e i Koopa che si trovano sulla terra. Saltate il prossimo tubo verde e fermatevi a raccogliere i bonus dei blocchi a sorpresa che si trovano sopra i Bullet Bill. Il primo nasconde una vita extra, mentre l'ultimo contiene un fungo velenoso. Proseguite fino a un ennesimo blocco con punto interrogativo sopra un piccolo fosso: colpitelo diverse volte per guadagnare delle monete prima di incontrare degli Hammer Bros. Saltate sul primo e trovate l'altro sopra degli altri blocchi a sorpresa. Colpiteli da sotto per farlo fuori e lasciatevi cadere nel primo tubo verde che vi porterà in una stanza bonus.

Prendete tutti i bonus e ritornate al livello principale. Proseguite verso destra, saltando sui piccoli blocchi marroni sull'acqua fino all'uscita.

Mondo 4-3

Prendete la rincorsa dall'inizio del livello per raggiungere una velocità sufficiente per saltare fino alla molla, rimbalzando oltre la piattaforma mobile e la carrucola, atterrando sani e salvi sul piano a destra.

Adesso vi aspetta un salto veramente ostico per raggiungere una piattaforma piena di monete all'estrema destra. Correte velocemente e saltate più a destra che potete, atterrate sul Koopa volante e rimbalzate sul piano dall'altra parte. Qui troverete un'altra molla con la quale potrete superare le piattaforme mobili, ma è meglio saltarci sopra per raggiungere un blocco a sorpresa sospeso a mezz'aria, che nasconde un power-up. Saltate sulle prossime due piattaforme alte prima di fare un balzo veloce su quella di destra, che crollerà sotto il vostro peso. Raggiungete la carrucola e correte sul piano adiacente. Spiattellate il Koopa prima di proseguire e saltate il burrone. A questo punto



dovreste trovarvi su una lunga piattaforma che conduce a un'altra sezione ostica. Evitate il Koopa e saltate con cautela sui blocchi marroni. Spiccate l'ultimo balzo e dirigetevi verso l'uscita.

Mondo 4-4

Il livello inizia con un'enorme catena di fuoco che ruota in senso orario. Fate attenzione mentre cercate di colpire il terzo blocco a sorpresa che nasconde un power-up. Saltate nel piccolo corridoio dove vi aspettano dei Goomba e altre catene di fuoco, che dovrete superare. Incontrerete ora un'enorme pozza di lava che vi inghiottirà in caso di errore. Il migliore metodo per superarla consiste nel rimanere immobili sulla sinistra, fuori dalla portata della grande



catena di fuoco. Quando questa si trova in alto a sinistra, saltatela. In questo modo dovrete atterrare vicino a una catena più piccola nel momento in cui sta per eseguire una rotazione, lasciandovi mezzo secondo di tempo per superarla e raggiungere le piattaforme ascendenti.

Lasciatevi cadere sul piano dall'altra parte della pozza di lava. Superate il corridoio e aspettate che scendano tre Koopa. Saltategli in testa e rimbalzate oltre il fosso, evitando la catena rotante.

Andate nel corridoio inferiore, passate la prossima catena e saltate l'Hammer Bros. Prendete la strada inferiore, evitando la pianta Piranha e le due catene. Aspettate sulla sinistra



della pozza di lava fino a che non ci cadono dentro dei Goomba e poi continuate. Se salite sul piano medio, potrete trovare un blocco nascosto alla fine del pozzo, sulla piattaforma superiore, che vi darà una vita extra.

Continuate per le piattaforme alte e saltate sul tubo situato nella pozza di lava. Raggiungete la piattaforma mobile, quindi il blocco piccolo superiore e continuate a destra. Ora dovete essere veloci per evitare le palle di fuoco che arrivano in continuazione.

Superato questa insidia, dovrete raggiungere la porta di Bowser con un piccolo salto.

Questa volta non dovrete saltargli alle spalle,



ma evitare un'ultima catena di fuoco per salvare i Toad e finire il mondo.

Mondo 5-1

All'inizio del livello dovrete trovare quattro blocchi col punto interrogativo che nascondono delle monete, ma fate attenzione al Busy Beetle mentre le raccogliete. Superate il primo tubo grigio a testa in giù e saltate il fosso per trovare una serie di tubi grigi. Fate attenzione alle piante Piranha e continuate a destra, stordendo i Koopa ed evitando i proiettili. Arrampicatevi sul tubo di destra e scendete per trovare una stanza bonus, nella quale dovrete rompere i blocchi e raccogliere le monete. Colpite i

GABOLA

VITE INFINITE

Nel primissimo livello, fermatevi dal gruppo di blocchi a forma di C con all'interno un Koopa rosso. Colpite il secondo blocco per scoprire un fungo rosso e saltateci sopra per prenderlo e diventare Super Mario, facendo attenzione a non fare scollare eccessivamente lo schermo verso destra. Ora saltate su e colpite il blocco di mattoni di sinistra, dopodiché fate lo stesso con quello alla destra del blocco che nascondeva il fungo, in modo da bloccare il Koopa sul mattone di destra. A questo punto colpite i blocchi alti partendo da sinistra, lasciando stare gli ultimi due di destra. Saltate sul guscio di Koopa e prendetelo, facendolo finire nuovamente sul mattone. Otterrete, così, tonnellate di vite extra.

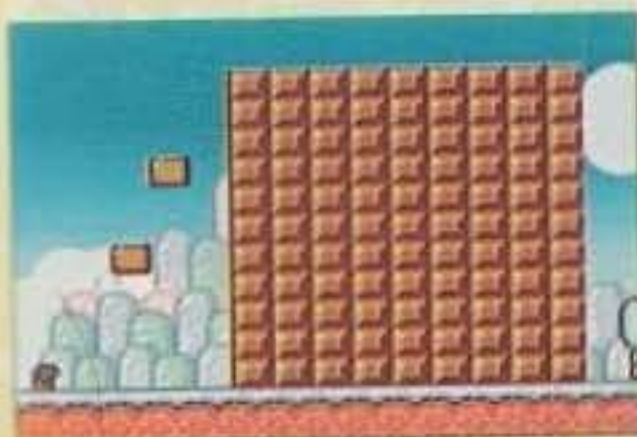
blocchi di destra per trovarne uno speciale che vi darà delle monete extra.

Uscite passando per il tubo in basso per ritornare nel livello principale. Salite le scale, spingete a sinistra per resistere al vento e lasciatevi cadere sul piano. Saltate per scoprire un blocco nascosto e saliteci sopra per trovarne un altro, che vi permetterà di saltare tranquillamente dalle scale e guadagnare una vita extra. In questa sezione dovrete essere incredibilmente veloci, perché il vento continuerà a soffiare, spingendovi avanti. Più avanti vi aspetta un Bullet Bill vicino a un



paio di tubi verdi quasi attaccati, lasciandovi poco spazio per passare. Aspettate che le piante Piranha spariscano e saltate senza esitazione. Superate i prossimi due tubi grigi e appiattite i Koopa.

Nella prossima sezione vi attendono Koopa, Beetle e Goomba. Eliminateli e prendete una lunga rincorsa per affrontare l'enorme baratro, atterrando sulle scale dall'altra parte. Fate attenzione anche ai due Koopa volanti. A questo punto troverete due piattaforme di mattoni: salite su quella più bassa e colpite i blocchi alti e l'ultimo rivelerà una pianta rampicante che porta in un'altra zona bonus. Raccogliete tutte le monete e uscite dal tubo. Salite le scale e continuate per scoprire una Warp Zone per il sesto livello! Se superate il blocco della pianta rampicante, vi troverete di fronte a un'enorme



parete. Saltate qua e là per scoprire dei blocchi nascosti che vi permetteranno di superarla e uscire dal livello.

Mondo 5-2

Strisciate sotto i tubi e saltate sulla prossima piattaforma. Il penultimo blocco a sorpresa nasconde un fungo velenoso, quindi non colpite. Andate a destra, scendete sulle piattaforme inferiori e continuate fino al tubo



verde.

Colpite il blocco di sinistra per ricevere una stella. Prendete la strada superiore per raggiungere il tubo adiacente. Saltate dal tubo per tirare una testata al blocco vicino al lungo muro in alto. Questo rilascerà una vita extra, che si sposterà lungo la parte alta dello schermo, ricadendo dall'altra parte della fila di tubi verdi e continuando fino a cadere nel fosso. Dovete essere veloci a prenderlo prima che sparisca.

Proseguendo, troverete una sezione di mattoni in mezzo allo schermo. Il blocco sporgente di sinistra vi darà un sacco di monete, se lo colpite. Più avanti dovrete affrontare una serie di piattaforme ascendenti e discendenti. Per superarle, partite dai blocchi in alto a sinistra e



saltate sulle piattaforme che salgono. Le prossime due sono discendenti, quindi dovrete essere veloci e raggiungere le monete a destra. Superate la pianta Piranha del tubo. In questo punto è meglio essere piccoli, perché dovrete rimanere in equilibrio sulle colonne ed entrare nel tubo per ritornare in superficie. Adesso non vi rimane altro da fare che proseguire verso destra, salire le scale e uscire dal livello.

Mondo 5-3

Saltate sulla piattaforma mobile e rimaneteci fino a che non arrivate a un piano alto con due Koopa volanti sulla destra e un tubo verde nella sommità dello schermo. Saltate nel tubo lanciandovi dal limite e rimbalzando sul Koopa. Il tubo vi porterà in una sezione sotterranea piena di monete. Raccoglietene tutte e uscite dal tubo di destra per tornare in superficie. Saltate sulla piattaforma e superate la carrucola velocemente perché arriveranno dei Bullet Bill. Ora superate le prossime piattaforme mobili prima di raggiungere il piano rimbalzando sul Koopa a mezz'aria.

A questo punto dovrete affrontare tre piattaforme cedevoli prima di raggiungerne una

stabile, dalla quale salterete sulla carrucola. Colpite quindi velocemente il blocco marrone vicino alla carrucola e prendete una bella rincorsa prima di saltare e raggiungere la bandiera.

Mondo 5-4

Saltate sulle colonne e arrivate in basso a destra passando sulla piattaforma cedevole. Prima di affrontare la catena di fuoco, dovrete superare le palle di fuoco che provengono dalla lava. Saltatele quando stanno ricadendo e, una volta giunti dall'altra parte, muovetevi velocemente per evitare la catena. Saltate il baratro, atterrando in mezzo alle due catene di fuoco più alte. Se siete veloci, potete



colpire il blocco solitario per guadagnare una vita extra prima di affrontare la prossima catena. In linea di massima, non sono molto difficili da superare: osservatele e muovetevi velocemente.

Due piccole colonne conducono a un'altra catena che potete superare più facilmente se siete piccoli. Raggiungete la piattaforma cedevole con un piccolo balzo e saltate subito sul piano con le monete in alto o raggiungete un posto tranquillo, passando per un'altra piattaforma che cadrà sotto il vostro peso. Ora saltate sui blocchi singoli e andate nel prossimo corridoio preceduto da tre catene di fuoco. Scivolte sotto la prima, prendete la strada superiore e superate di corsa le altre due. Saltate sulla piattaforma che si trova sopra la lava e preparatevi a correre e saltare, atterrando perfettamente sul piccolo piano di destra.

Scendete fino al corridoio della catena più bassa e saltate sulla piattaforma in alto. Questi salti richiedono degli ottimi riflessi e dovrete sempre tenere premuto il pulsante della carica. Prima di affrontare Bowser, dovrete superare ancora due catene di fuoco, che andranno affrontate una alla volta, perché, andando a velocità differente, non riuscireste a superarle tutte e due di un fiato.

Ora vi trovate nuovamente di fronte a Bowser. Avvicinatevi più che potete e passategli sotto quando salta. Attivate i controlli del ponte e salvate i Toad.

Mondo 6-1

A destra troverete due gruppi di blocchi a forma di U, con il fondo di mattoni. Il primo blocco nasconde una stella, così come l'ultimo della



seconda serie. Oltre il prossimo burrone troverete un'altra U. Alcuni Goomba trotterellano sotto i blocchi: spiatteggiate e tirate una testata per stordire il Koopa, che si rinchiuderà nel suo guscio. Colpite più volte il blocco sotto di lui per ottenere un sacco di punti bonus. Quando vi siete divertiti abbastanza, andate avanti, perché vi aspettano delle monete da raccogliere e dei Koopa da evitare, prima di arrivare faccia a faccia con un Hammer Brother. Saltatelo e andate a sinistra del tubo alto verde. Saltellate per scoprire un blocco nascosto e usatelo per scalare il tubo. Muovetevi velocemente, perché dall'altra parte del tubo arrivano dei Bullet Bill. Per saltare dal tubo e superare i proiettili giganti, prendete la rincorsa e spiccate un balzo appena prima di Bullet Bill.

Più avanti ci sono altri due tubi verdi e un muro di mattoni su cui si trova un altro Hammer Brother. Aspettate che si fermi sui blocchi, superate i tubi con le piante Piranha e tirate delle testate ai blocchi sotto l'Hammer Brother. Dopo una lunga corsa troverete una serie di blocchi a sorpresa vicini a due tubi. Il quarto vi darà una stella, mentre quello a sinistra del tubo nasconde un fungo velenoso. Superate i due tubi e il piccolo fosso. Per evitare di venire presi dalle piante Piranha, prendete la rincorsa e saltate quando queste si abbassano.

Andando avanti, dovrete incontrare delle scale. Salitele, ma muovetevi con attenzione, perché soffierà una forte raffica di vento. Prima di superare l'acqua saltando sulle piattaforme cedevoli, scendete nel tubo verde, che vi condurrà in una sezione sottomarina piena di bonus e monete. Evitate i Koopa e le meduse, e fate anche attenzione alle forti correnti marine che vi trascinano in voragini senza fondo. Tornate in superficie e saltate il piccolo fosso. Ora dovrete superare una serie di tubi con piante Piranha e finirete il livello.

Mondo 6-2

All'inizio della sezione subacquea, nuotate in



alto, evitando le meduse e abbassandovi per raccogliere le monete. Non andate a chiudervi in piccole aree, perché vi raggiungerebbero le meduse.

Nella sezione degli ascensori, nuotate velocemente per evitare di venire assorbiti dalle correnti. La migliore tecnica consiste nell'attraversare il livello tutto di un fiato, mantenendovi a distanza dalle meduse che vi seguono. Per finire il livello, salite le scale per raggiungere la bandiera.

Mondo 6-3

In questo livello, la velocità è tutto. Dovete volare, fermandovi solamente per evitare di andare a sbattere contro gli uccelli e i pesci volanti e per raccogliere i power-up. Superate i primi blocchi e i ponti senza fermarvi. Rallentate solamente per saltare sulle piattaforme più piccole e per raccogliere la stella nel blocco a sorpresa che si trova sopra. Prendete le monete di destra mentre siete ancora invulnerabili, prima di trovare un altro power-up nel blocco di mattoni sopra la prossima piattaforma.

A questo punto, prima di affrontare un salto particolarmente difficile, dovrete fare alcuni piccoli salti molto precisi. Fortunatamente, adesso potete riprendere un po' di fiato perché non ci saranno più uccelli. Saltate in modo da atterrare sul Koopa, rimbalzando sulla piattaforma alta sulla destra e ripetete la stessa operazione per raggiungere la bandiera.

Mondo 6-4

Superate la lava saltando sulla piattaforma a mezz'aria. Passate oltre il tubo e la catena di fuoco gigante, saltando il piccolo fosso quando questa vi è sopra. Passate sotto il tubo ed evitate quello che vi lanciano gli Hammer Bros. Avvicinatevi abbastanza in modo da essere appena fuori della loro portata e saltategli in testa. Dovreste trovare una serie di piani come nel Mondo 6-4. Cominciate prendendo la strada inferiore. Quando incontrate gli Hammer Bros, prendete quella superiore. Il sistema si ripeterà se non avete terminato il livello come Super Mario. Se avete fatto tutto esattamente, cambierà la scena e vi troverete davanti a tre tubi. Saltateli e raggiungete la piattaforma centrale sulla pozza di lava. Muovetevi velocemente perché la catena di fuoco rotante vi potrebbe colpire. Scendete dal piano e atterrate su una piattaforma ondeggiante. Fatevi trasportare e saltate sul prossimo blocco con catena, proseguendo a destra sui blocchi-ascensore.

Prendete la via inferiore fino a che non raggiungete un'altra serie di tubi. Lasciatevi cadere, scivolando sotto il tubo verde più basso e salite. Superate i due tubi e un'altra pozza di lava con un blocco solitario. In questo modo



raggiungerete Bowser, che andrà affrontato al solito modo.

Mondo 7-1

Attraversate la piccola apertura tra i due tubi e superate i piccoli gradini quando comincerà a soffiare il vento. Le raffiche vi saranno d'aiuto per saltare il grande burrone e atterrare sani e salvi nei pressi di alcuni tubi. Eliminate i Koopa che gironzolano qui vicino.

Il blocco sopra il terzo tubo nasconde una vita extra. Se siete Super Mario, è meglio passare sopra, distruggendo i blocchi. Saltate la fila verticale, ma ricordatevi che dovete fare i conti con le raffiche di vento. Fate attenzione anche al Bullet Bill e al pesce volante che salta fuori



dall'acqua. Alla fine della fila di blocchi marroni, troverete un tubo e un blocco solitario. Colpitelo per guadagnare una vita extra prima di salire sui mattoni. Lasciatevi cadere dall'altra parte e rimbalzate sui due Koopa volanti per raggiungere il tubo verde in cima allo schermo, che conduce in una stanza bonus piena zeppa di monete. Uscendo vi ritroverete molti schermi più avanti di dove siete entrati. Prendendo questa strada vi perderete una grande parte del livello e, purtroppo, anche la vita extra che si trova nel quarto blocco del gruppo immediatamente dopo il tubo. In effetti vi perderete anche una lunga fila di blocchi a sorpresa, ma del resto anche i nemici, quindi è meglio passare per la stanza bonus.

Dal punto in cui apparirete, continuate a destra, saltate sul nemico o evitatelo e saltate sui blocchi per alzare la bandiera.

Mondo 7-2

Raggiungete la prima piattaforma usando quella mobile e raccogliete il power-up che si trova nel blocco col punto di domanda. Per superare l'acqua dovrete rimbalzare sui due Koopa volanti, atterrando sul tubo alto.

Altrimenti, potete sempre raggiungerlo cavalcando la piattaforma mobile. Il tubo vi condurrà in una stanza bonus, ma dovrete essere Super Mario per distruggere i blocchi e raccogliere le monete. Tornate al livello principale passando per il tubo verde. Continuate verso destra e salite la scala, ma muovetevi velocemente, perché un Lakitu vi lancerà degli Spinny che cercano di uccidervi. Salite i gradini e saltate sul blocco con catena di fuoco. Superate la prossima catena, senza perdere tempo con la fila di blocchi marroni, che pullula di Koopa e Spinny.

Ora vi aspetta un salto veramente molto impegnativo. Avete mezzo secondo per superare la catena di fuoco e rimbalzare su un Koopa volante. Raggiungete la piattaforma cedevole e saltate all'istante il grande burrone, atterrando su un piccolo lembo sulla destra. Dovete superare questa sezione tenendo sempre



premuta il pulsante della carica, per ottenere la massima spinta nei balzi.

Ma non è tutto! Nel prossimo salto dovrete rimbalzare ancora sopra un Koopa volante, atterrando su una piattaforma cedevole, che vi concede solo il tempo di un respiro per lanciarvi sul tubo alto. Incrociate le dita e sperate che la pianta Piranha sia giù. Prendete tutta la rincorsa possibile e tuffatevi sulla bandiera.

Mondo 7-3

Fin dall'inizio soffierà un vento fortissimo, quindi saltate sul primo trampolino e lanciatevi oltre l'acqua. Quando usate i trampolini, non lanciatevi troppo in alto e non saltate più di due o tre volte sullo stesso se non siete certi di atterrare su una piattaforma.

Per ricadere su un piano sicuro, smettete di spingere Mario verso destra e assicuratevi che la piattaforma rimanga sulla sinistra. Andando a sinistra, ci dovrete finire sopra. Raggiungete il prossimo trampolino oltrepassando la fila di tubi e arrivando sui blocchi marroni vicini a un blocco a sorpresa. Scendete dai blocchi e tirate una testata a quello col punto interrogativo per guadagnare una vita extra.

Ora usate la spinta del vento per raggiungere il tubo verde e il prossimo trampolino. Superate la carrucola e raggiungete la fine del livello.

Mondo 7-4

Superate la prima catena di fuoco e saltate velocemente sul piano quando completa il giro. Osservatene il movimento e andate avanti. Scendete e prendete il corridoio inferiore. Salite sulla piattaforma galleggiante e fatevi trasportare.

A questo punto, seguite la rotazione della catena di fuoco e salite sulle piattaforme discendenti e superatele velocemente. Questo livello richiede molta pazienza e pratica, quindi non innervositevi se non riuscite a passare una sezione, perché non fareste altro che peggiorare le cose. Prendete il passaggio superiore e



saltate sulle colonne, appiattendolo i Koopa che incontrate. Quando li avete finiti tutti, scegliete la strada superiore per evitare i Busy Beetle e lasciatevi cadere sul piano inferiore. Salite i gradini e superate la catena di fuoco.

Prendete una piccola rincorsa e superate i due Beetle e raggiungete la prossima catena. Per superarla, scendete e nascondetevi nella rientranza appena fuori della sua portata. Quando la via è libera, saltate e raggiungete la piattaforma sospesa a mezz'aria sopra la pozza di lava.

Il caro vecchio Bowser è vicino, ma prima di affrontarlo dovrete superare palle e catene di fuoco. Abbassatevi e saltate più in fretta che potete.

Questa volta, Bowser è armato di martelli! Stategli più vicini possibile rimanendo fuori dalla traiettoria di tiro e passategli sopra quando salta per azionare i comandi del ponte.

Mondo 8-1

Saltate sul primo tubo e lasciatevi cadere per appiattare i Goomba e colpire i blocchi a sorpresa.

Uno di quelli centrali vi darà un power-up, ma il secondo da destra nasconde un fungo velenoso. Proseguite fino a raggiungere una serie di blocchi sulla sinistra del primo fosso. Inizierà a soffiare il vento, quindi saliteci sopra e saltate. Eliminate il Koopa ed evitate i Busy Beetle per arrivare al limite del prossimo burrone, che

dovrete superare rimbalzando sui Koopa volanti. Scansate i Busy Beetle dall'altra parte e passate sotto il prossimo tubo, acquisendo abbastanza velocità per saltare il Bullet Bill.

Salite sul primo blocco marrone e prendete la rincorsa per superare il burrone, rimbalzando sul Koopa volante e atterrando sul piccolo blocco sopra la terra ferma.

Proseguite saltando i proiettili giganti e raggiungete le scale sopra il Bullet Bill, su cui si trova un Hammer Brother. Scendete e tirate una testata quando vi è sopra per eliminarlo.

Ora colpite i blocchi di destra che nascondono un power-up e salite le scale. Evitate i proiettili ed entrate nel tubo per trovare una sezione subacquea. Raccogliete le monete, facendo attenzione alle forti correnti e uscendo dal tubo grigio. Salite le scale sulla destra per trovare una Warp Zone che vi riporta al Mondo 5-1.

Fate attenzione a non caderci dentro, a meno che non vi gusti l'idea di rifarvi tutta la strada.

Colpite il prossimo blocco più volte per guadagnare un po' di punti bonus prima di salire sul prossimo blocco solitario e saltare sulla bandiera finale.

Mondo 8-2

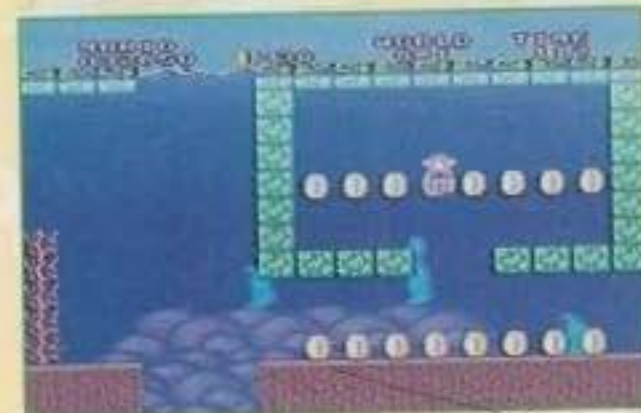
Per raggiungere il piano di destra dovrete saltare su una piattaforma che cederà dopo un secondo che vi trovate sopra, quindi saltate velocemente, magari colpendo il blocco che si trova sopra per guadagnare una vita extra. Prendete la strada inferiore e raccogliete le monete sopra i mattoni colpendoli dal basso.

Nel frattempo, dovete stordire il primo Koopa che arriva da destra e lanciarlo contro gli altri. L'ultimo blocco di mattoni di questa sezione nasconde un fungo velenoso, quindi non colpitelo! Proseguendo, dovrete saltare sul Koopa, facendo attenzione al Busy Beetle.

Il vento riprenderà a soffiare, quindi raggiungete il trampolino e balzate oltre una barriera alta di blocchi, vicino a una fila di tre. Colpite il primo per trovare una stella e continuate passando sopra i mattoni.

Usate il piccolo blocco per superare l'Hammer Brother e continuate a correre saltando il secondo. Aspettate sulla sinistra del prossimo burrone fino a che i Busy Beetle non spariscono. Continuate e scendete nel tubo che conduce in una stanza bonus.

Uscendo vi ritroverete dalla prima molla. Andate avanti, colpendo il blocco centrale che fa parte



della serie di tre (quella sopra il Koopa). Crescerà una pianta rampicante che potrete utilizzare per saltare sul palo della bandiera.

Mondo 8-3

Saltate sulla prima piattaforma cedevole e sulla nuvola.

Fate attenzione al Lakitu e cercate di procedere gli Spinny che vi lancia.

Raggiungete la nuvola alta e lasciatevi cadere sul trampolino. Tuffatevi più a destra che potete, atterrando a sinistra del primo Hammer Brother. Eliminatelo e raggiungete una fila di blocchi vicina a un burrone. Saliteci sopra e saltate sul

tubo per raggiungere un altro trampolino. Utilizzatelo per superare i Koopa rossi e i due Hammer Bros, atterrando subito dopo. Andate fino alla fine del piano e saltellate per scoprire due blocchi nascosti che vi permetteranno di raggiungere la carrucola.

Cercate di saltare più in alto possibile nella prossima piattaforma per raggiungere un blocco alto, dal quale dovrete saltare sul Koopa e innalzare la bandiera.

Mondo 8-4

L'ultimo livello è ambientato nel castello ed è, come è lecito aspettarsi, il più difficile. Correte e superate la lava. Fermatevi sul limite del piano inferiore, rimanendo appena fuori della portata della catena. Superate le prossime due e raggiungete il prossimo blocco che ne sorregge un'altra. Saltatela e rimbalzate sul Koopa per arrivare sulla piattaforma alta. Scendete nel tubo sotto per accedere a una sezione subacquea, che stranamente non nasconde nessuna moneta o power-up: dovrete semplicemente superarla. Una volta tornati in superficie, andate a sinistra e cercate un blocco nascosto che vi darà una vita extra, quindi continuate a destra per scendere dal prossimo tubo. Superatelo e raccogliete le monete che nascondono i blocchi a sorpresa.

Proseguite verso destra, eliminando i Koopa che

Incontrate, e saltate sul tubo prima di lasciarvi cadere sulla piattaforma galleggiante. Usatela per raggiungere il tubo grigio e salite per prendere il corridoio superiore.

Usate l'ennesima zattera per superare la prossima pozza di lava. Correte, saltate la catena di fuoco e continuate a sfrecciare verso destra. Se siete abbastanza veloci, raggiungerete l'ultimo guardiano, Bowser. Finitelo nel modo che ormai dovrete conoscere a memoria e salvate la principessa per finire il gioco.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Super Mario: Lost Levels
TEMPO IMPIEGATO: 4 giorni
PUNTEGGIO MASSIMO: 3.645.050
NUMERO DEI LIVELLI: 8
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: medio
NUMERO DI TESTATE TIRATE: 65.894
ANALGESICI ASSUNTI PER PLACARE IL DOLORE: tanti quanti Michael Jackson
NUMERO DI PERSONE CHE ANCORA TIFANO PER LUI: Per Mario, tanti. Per Michael Jackson, nessuno.

WARP ZONE



Mondo 1-2 → Mondo 2-1

Questa è la prima Warp Zone del gioco. Vicino alle seconde scale del Mondo 1-2, troverete un Busy Beetle nero che vola a destra e sinistra. Sopra di lui si trova un blocco nascosto che dovrete colpire.

Salite sulla sommità dello schermo e correte verso destra, saltando i buchi che incontrate, fino a che non arriviate alle piattaforme ascendenti. Saltate e raggiungete i blocchi sopra il tubo. Si tratta di una sezione piuttosto difficile, quindi è preferibile prendere una piccola rincorsa dalla sinistra delle piattaforme ascendenti.

Una volta arrivati sui blocchi, saltate a destra per trovare una parete che porta a due tubi con piante Piranha.

Evitate e salite le scale sulla destra. Continuate fino a che non passerete sopra il tubo solitario che porta al Mondo 2-1.

Mondo 1-2 → Mondo 3-1

Trovate il blocco nascosto come prima e colpite quelli alti per trovarne uno speciale dal quale crescerà una pianta rampicante. Saltatela per



arrivare a quattro o cinque podi alti da superare. Continuate a destra e tuffatevi nel tubo per venire teletrasportati nel Mondo 3-1.

Mondo 1-2 → Mondo 4-1

Andate in fondo al Mondo 1-2 come per teletrasportarvi nel 2-1. Superando la parete, troverete due tubi. Quando la pianta Piranha è scesa, salite sul primo tubo ed entrate.

Una volta giù, andate a destra e colpite i blocchi a sorpresa. Troverete così delle monete e un fungo rosso se siete piccoli, o un Fire Flower se siete grandi. Grazie al Fire Flower, potrete sparare ai nemici. Continuate verso destra, saltando su una piattaforma cedevole e poi sui tubi fino a che non arriviate a una parete vicina a una pozza di lava. Fermatevi sul bordo e saltate per trovare un blocco nascosto. Saliteci sopra e continuate in alto e a destra. Cercate un altro blocco nascosto e usatelo per raggiungere il blocco in alto a destra. Andate avanti fino al tubo che vi porterà nel Mondo 4.

Mondo 5-1 → Mondo 6

Vicino alla fine del mondo 5-1, troverete due file



verticali di mattoni. Salite su quella più bassa e colpite i blocchi alti che nascondono delle monete. Se prendete a testate l'ultimo blocco di destra, scoprirete una pianta rampicante che conduce in una stanza bonus.

Raccogliete le monete e uscite dal tubo. Salite le scale e superate il piano in alto per raggiungere una warp zone segreta che conduce al Mondo 6.

Mondo 5-2 → Mondo 7

Nella sezione delle piattaforme-ascensore del Mondo 5-2, salite sulla prima serie. Quando arriviate in alto, passate alla seconda e alla terza, dalla quale vi dovrete lanciare sui blocchi in alto. Ora continuate verso destra, saltate l'apertura sopra il tubo e proseguite sulla parete alta fino alla Warp Zone per il Mondo 7.

Mondo 5-2 → Mondo 8

Sulla sinistra delle piattaforme-ascensore, troverete un blocco sporgente che nasconde una pianta rampicante. Colpitelo e salite. Superate alcune piattaforme prima di raggiungere la Warp Zone per il Mondo 8.





ALADDIN

SEGA ● PIATTAFORME

È solo un ragazzo, ma ha il coraggio di un leone. Aladdin è stato reputato uno dei classici di tutti i tempi per Megadrive; pieno di ambientazioni orientali e spirito d'avventura. Se avete dei problemi nel guidarlo attraverso le insidiose strade di Agrabah, o nel palazzo del Sultano, non abbiate più paura, ancora una volta Gheim Pauà vi regala le mappe di tutto il gioco e un sacco di gabele e informazioni utili per aiutare Aladdin nella sua avventura...



Quando salite lungo questa corda, fate in modo di saltare verso il basso raccogliendo tutte le mele per usarle più tardi.

Questa piccola piattaforma crolla, quindi non restateci sopra per ammirare il paesaggio.

Colpite tutti i nemici che vedete restando vicino alla lampada nera.

Quando saltate dal muro a sinistra, premete la diagonale in alto a sinistra per salire lungo gli scalini.

Fate attenzione all'uomo nascosto in questa cesta, potrebbe uscirne e colpirvi!

Il deserto è un paesaggio pericoloso e scarno di per sé, ma quando pullula di guardie è ancora peggio. Da qualche parte tra le rovine c'è un mezzo scarabeo fluttuante. Per raggiungere questa sacra reliquia dovrete muovervi attraverso le dune, le palme e le vecchie costruzioni. Il sole picchia forte, ma dovrete resistere al suo calore e alle insidie del deserto per poter sopravvivere.

Livello 2



Preparatevi a dare battaglia alle guardie e a raccogliere tutte le mele che potete per affrontare il livello tre. Ricordatevi che potete sempre utilizzare le mele per stordire le guardie prima di affettarle.

C'è un serpente che aspetta di affondare i suoi denti nella vostra giovane carne. Potete utilizzare il cammello per superarlo, oppure saltarlo quando è girato.

Saltate sul dorso del cammello e lui sputerà un po' della sua bile a chiunque cercherà di fermarvi.



Salite su questa spina dorsale per saltare sulla cima degli alberi. Una volta arrivati in alto continuate a saltare per mantenervi in cima alle palme.

Non potrete vedervi mentre siete in questa stanza, e una guardia vi sta aspettando al varco. Avanzate lentamente e siate pronti a colpire la guardia non appena siete fuori.

La metà dello scarabeo si trova qui. Saltate sulle sporgenze e colpite lo scarabeo. Volerà verso destra, quindi seguitelo. Dovrete seguire questo procedimento per tre volte per farlo volare sino alla fine del livello.

La vostra avventura comincia nelle polverose strade di Agrabah, dove le guardie del palazzo stanno dandovi la caccia! I pericoli sono numerosi, e voi, nei panni di Aladdin, dovrete aprirvi la strada superando la città, saltate il carbone ardente e raccogliete tante mele, gemme e cuori blu quante i vostri pantaloni possono contenerne.

Livello 1



C'è una guardia che lancia coltelli in questo punto, e un'altra all'interno della costruzione. Continuate a colpire mentre correte al suo interno, quindi saltate dal bordo per raggiungere il bonus del genio più avanti.

Saltate il carbone ardente o vi brucerete le piante dei piedi perdendo energia.

Potete facilmente saltare questa guardia senza correre troppi rischi. È troppo occupata a pensare ai suoi piedi bruciati per preoccuparsi di voi.

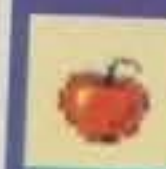


Battete sempre contro questi vasi, per salvare la posizione. Saprete di averlo fatto quando il vaso si girerà su sé stesso mostrando una faccia.

Dovreste aver raccolto abbastanza gemme per scambiarle per almeno con una vita con questo mercante.

Il guardiano di fine livello è una semplice guardia, quindi non dovrete avere problemi. Ricordatevi di usare la sbarra che si trova a sinistra per saltare il muro.

CHIAVE



MELA
Molto utile se lanciata verso certi tipi.



VITA EXTRA
Aumenta la vostra capacità di sopravvivere.



BONUS GENIO
Serve per il livello bonus.



CUORE DEL GENIO
Ripristina l'energia vitale.



FLAUTO
Da raccogliere per finire il terzo livello.



LAMPADA NERA
È una specie di Smart Bomb.



VASO DEL GENIO
Ripristina da quel punto.



MEZZO SCARABEO
Da colpire per finire il 2 livello.



Passate da questa parte per raggiungere il mercante che, se avete abbastanza gemme, vi venderà delle vite extra.

Uccidete questo figlio di Allah affondando la vostra spada a una certa distanza da lui. Il fetido vi lancerà un pugnale che rimbalzerà contro la vostra lama uccidendolo.

Non cadete su queste spine o perderete dell'energia, eliminate la guardia dall'altra parte della fossa prima di saltare.

Seguite i consigli di questo segnale di stop, perché gli spuntori dall'altra parte vi ucciderebbero!



Fate attenzione agli spuntori sotto questa palma, poiché dovrete saltare dalla cima dell'albero per raggiungere il suolo.

Il mezzo scarabeo fluttua nell'aria di questa caverna. Entrateci dalla sinistra dopo aver saltato le rovine.

Degli spuntori appuntiti vengono proiettati e s'inabissano nella sabbia. Saltarli non è difficile di per sé, ma dopo il primo salto dovrete vedervela con un pericoloso serpente.

Questo è il punto in cui lo scarabeo apparirà per l'ultima volta, dovrete raggiungerlo e toccarlo per completare il livello.



Questo è il mezzo scarabeo. Dovrete colpirlo con la vostra spada e quindi seguire la direzione che ha preso. Quando volerà sopra delle rocce nella parte destra del livello, saltate lungo le rocce e vi troverete nel livello successivo.

Balzate dal palo elastico con un salto mortale verso l'alto e aggrappatevi allo stendi panni per raggiungere la sommità dei tetti.

In questo punto troverete una fune magica, ma state attenti alla guardia sulla vostra destra.

Saltate e aggrappatevi a questa corda per una rapida discesa verso la prossima sezione.

Evitate tutte le guardie usando lo stendi panni, ma state attenti al pappagallo! Dategli un po' di metallo e non sarà più un minaccia.

Livello 3

Attaccate questo lizio da sotto per ridurre al minimo il rischio di farvi male.

Non dimenticate di segnare la vostra posizione con il vaso del genio. Fatto questo, saltate sui pali fino alla fune magica.

Avete già provato la vita di strada di Agrabah, sapete quindi che vi aspettano lanciatori di coltelli pronti a trafiggervi con le loro lame, guardie di palazzo che sembrano provare piacere all'idea di farvi in tanti pezzettini, e distratti inquilini che senza guardare scagliano dalle loro finestre pesanti vasi. Dovrete dondolarvi, scivolare lungo gli stendi panni e saltare sui tetti fino a quando non arriverete faccia a faccia con la più grande guardia mai incontrata, che vi lancerà costantemente addosso grossi barili.

Dopo aver usato il palo per saltare e dopo aver preso il flauto nell'angolo a sinistra, andate alla fune magica che appare sopra il vaso e attaccatevi. State attenti al serpente.

Questa guardia sta proprio sull'estremità della piattaforma rendendovi così molto difficile il passaggio. Saltate sguainando la vostra spada. Non esitate e continuate a correre.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Aladdin

TEMPO PER IL COMPLETAMENTO: 2 giorni

PUNTEGGIO PIÙ ALTO: 5.290.100

NUMERO DEI LIVELLI: 11

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: basso

Se pensate di poter battere i professionisti di Game Power nella gara di sputi, stampigliatevi sulla lingua il timbro postale della vostra città e sputate da casa vostra in direzione di via Aosta 2. Di tutti gli sputi pervenuti vincerà quello che arriva da più lontano.

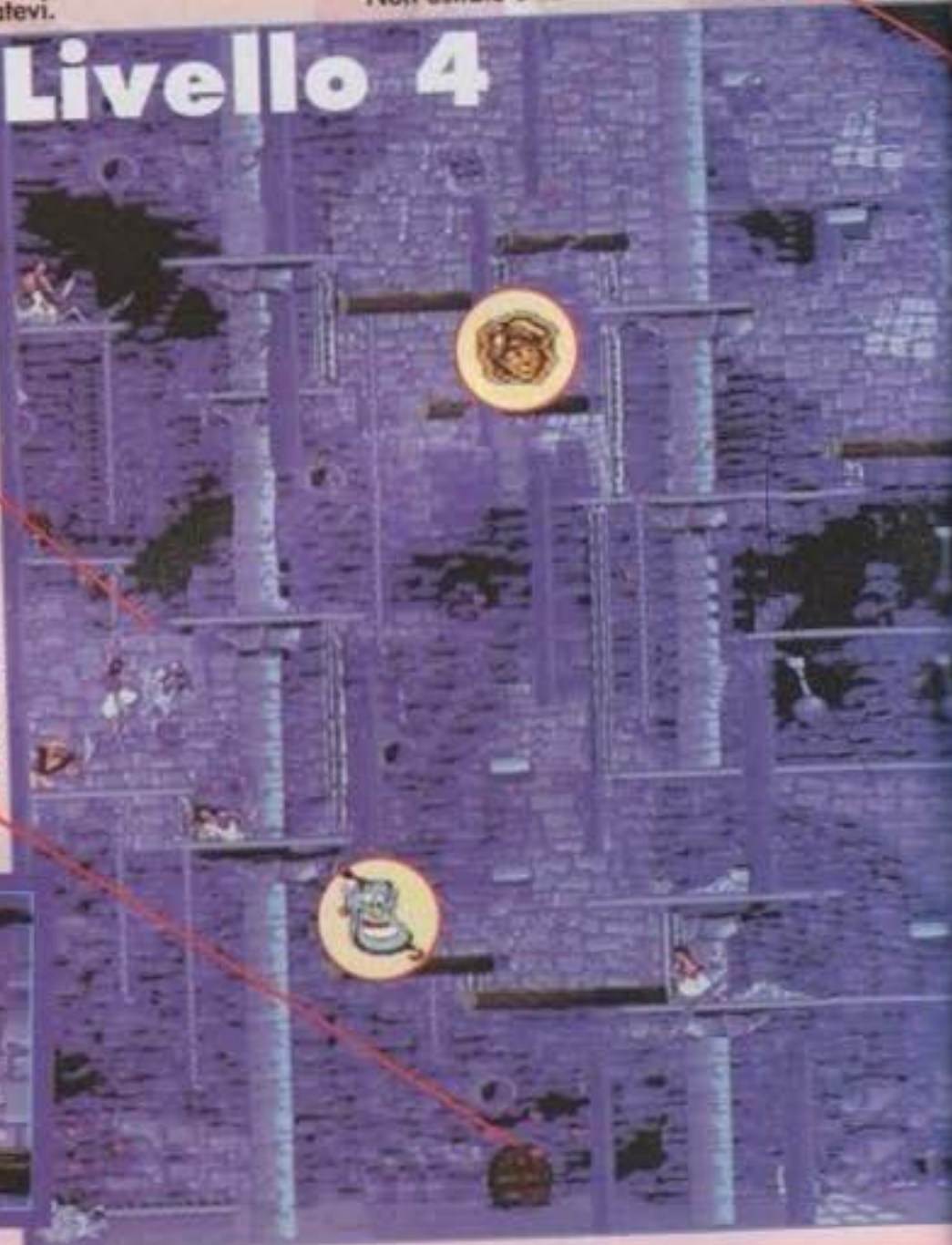
È una guardia di palazzo abbastanza ordinaria ed è l'unica cosa che vi separa dall'uscita del livello, ma non siate imprudenti. Dopo averla sconfitta, non dimenticate di saltare dalla piattaforma sulla quale vi trovate a quella leggermente rialzata, altrimenti cadrete e questo potrebbe essere molto irritante!

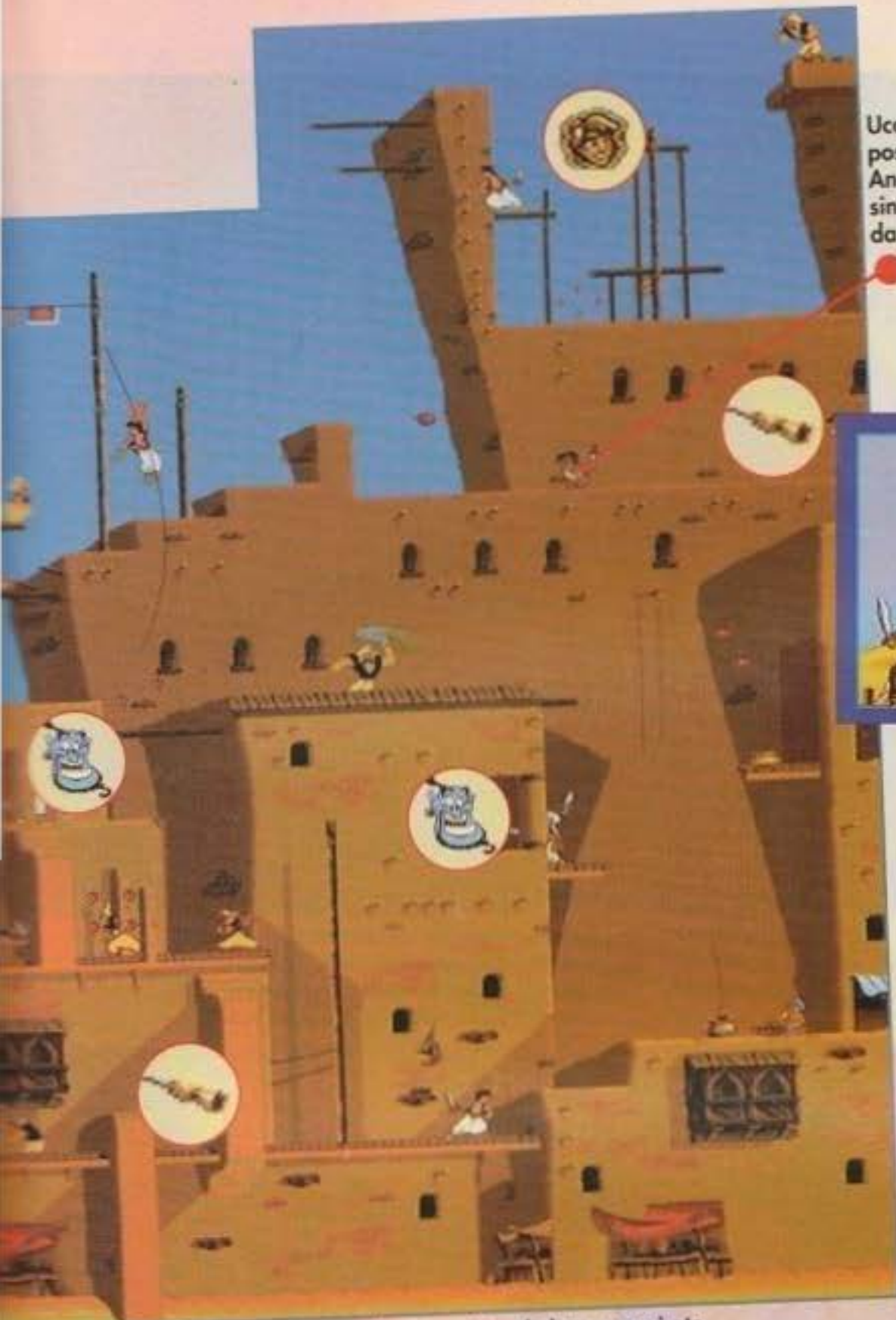


Livello 4

C'è un fastidioso pipistrello che volazza in questo punto, cercate di colpirlo prima che potete perché se non vi sbrigate ad ucciderlo vi leverà parecchia energia.

Se scendete fino a questo punto potete rifornirvi con tutte le mele che sono disponibili.





Uccidete il ladro prima che abbia la possibilità di usare il suo pugnale. Andate a destra e quindi tornate a sinistra. Un flauto apparirà, seguito da una fune magica.



Qualcosa mi dice che non sta sorridendo perché è felice di vedervi. Vi tirerà dei barili che dovrete prontamente saltare. Dalla piattaforma più alta, rivolti verso di lui, saltate per evitare i barili e contemporaneamente colpitelo con le mele fino a quando non riuscirete a levargli quel sorriso idiota dalla faccia barbata.



Livello Bonus

Il livello bonus salta fuori ogni volta che completate un livello, e sarà tanto più proficuo quante più teste di Genio avrete raccolto. La bocca del Genio è una specie di slot machine dove mele, gemme e vite extra scorrono velocemente. Non appena premete il pulsante la vostra scelta sarà fatta e voi riceverete quello che mostra la bocca. Comunque, è molto facile perdere.



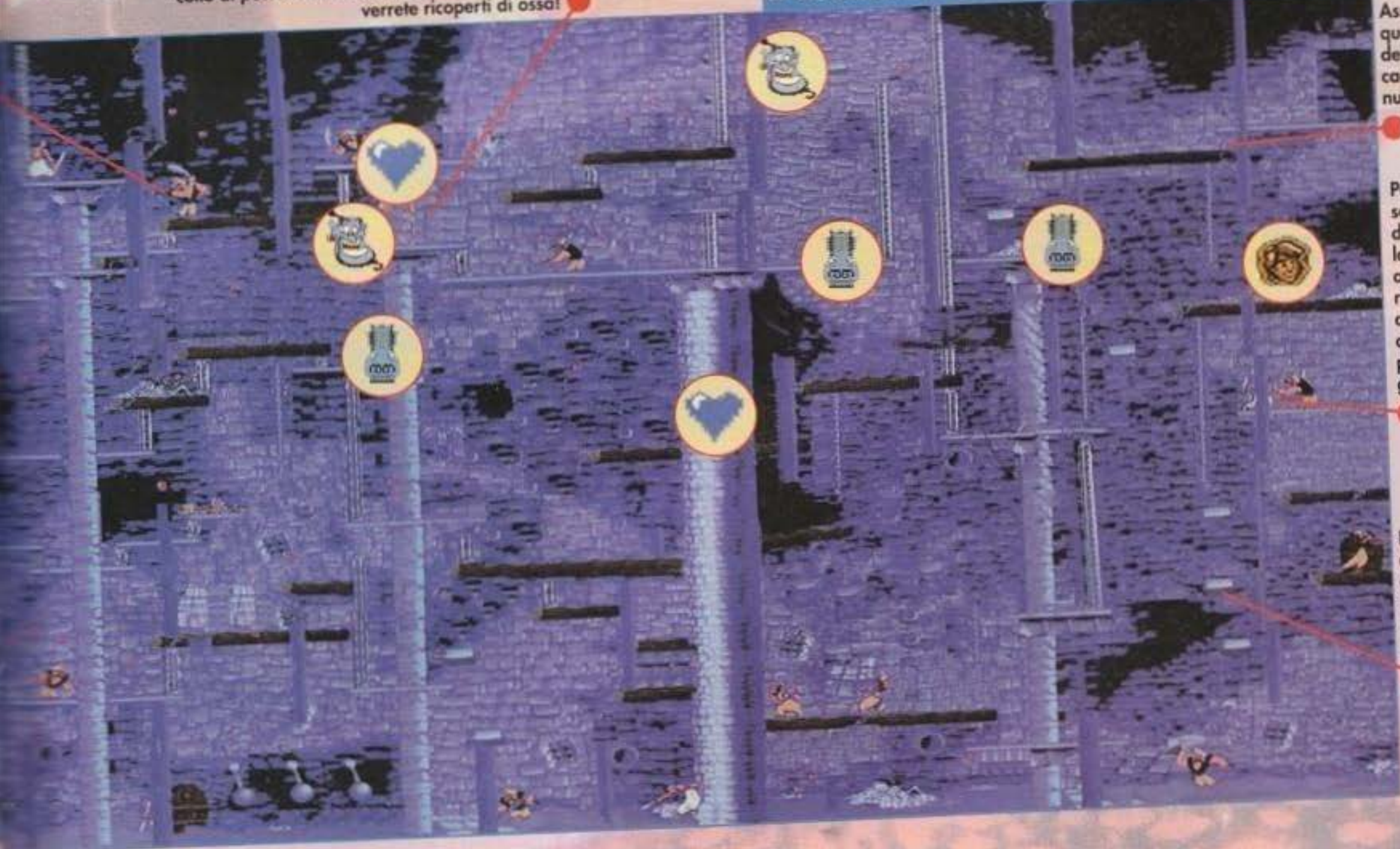
Una volta raggiunto questo scheletro scoprirete che ha una bomba a miccia corta piazzata sul collo al posto della testa. Colpitelo alla svelta o verrete ricoperti di ossa!

Il Sultano, alla faccia delle proteste della figlia, vi ha gettati nelle sue intricate e oscure segrete. Riuscirete mai a venir fuori da queste tenebrose profondità? Ci sono catene oscillanti da evitare, così come scheletri con la brutta abitudine di esplodere in vostra presenza... inondandovi di ossa! Inoltre dovrete avere un occhio fino per scorgere i pipistrelli che volteggiano sopra di voi, sicuramente in cerca di un po' di sangue da bere!

Assicuratevi di saltare su questa piattaforma prima dell'uscita o altrimenti cadrete e dovrete rifarvi di nuovo l'ultima sequenza.

Per attraversare questa sezione dovrete saltar giù dalle piattaforme, affettare la guardia e quindi attendere che le pietre riappaiano. Poi dovrete arrivare in cima e aggrapparvi alla catena prima di saltare sull'ultimo gruppo di pietre.

Dovrete farvi strada su questi gradini che appaiono e scompaiono. Segnatevi lo schema e aspettate 3-4 secondi su ogni gradino.





Queste sono veramente caverne delle meraviglie. Nella tiepida luce blu sotterranea, scintillano non solo gioielli e gingilli vari, ma risplendono anche i corpi senza macchia di statue metalliche. Tutte le statue che Aladino incontra devono essere tirate giù con la spada, perché anche se queste guardie della caverna non minacciano la vostra vita, comunque sono ostacoli che si frappongono tra voi e l'uscita. La lampada magica è appollaiata in alto su una formazione di rocce alla fine.

Livello 5



Fate attenzione ai massi rotolanti in questo punto. Cercate di farvi strada e saltate verso destra. Ci sono alcuni punti sicuri su questa sporgenza dove le rocce non potranno colpirvi.

Questa roccia, così come tutte quelle nella lava, sprofondano se vi fermate su di loro per troppo tempo, quindi il tempismo è fondamentale.

Distruggete questa statua e un solido masso apparirà nella acqua lì vicino. Quando utilizzate la roccia state attenti ai pesci che sputano.

Saltate su questa roccia-tappo e un getto d'acqua vi scaraventerà in aria, dandovi la spinta necessaria per raggiungere i piani più alti.

Livello 6



Non fatevi prendere dal panico benché voi siate a stretto contatto con una palla infuocata. All'uscita del tunnel, prima di saltare sul primo isolotto, aspettate di essere sul lembo di terra illuminato. Se non lo fate non riuscirete a portare a termine il salto.

Saltate appena prima di cadere nel buco, attraversate il baratro e ammirate la palla infuocata cadere dietro a voi. Comunque, qualsiasi cosa succeda, non smettete di correre lungo il tunnel.

Per questo salto non è richiesta la perfezione in quanto c'è il suolo a rimediare agli errori.



La sezione a bordo del tappeto serve per alzare il punteggio e prendere vite extra. Un'onda di lava incombe dietro di voi e il tappeto vola sempre più veloce. Le rocce vi bloccano ma gli indicatori vi segnalano la strada da seguire.

Livello 7

All'inizio andrete abbastanza piano e sarete in grado di raccogliere un paio di vite extra senza troppi problemi. Tra l'altro sono sempre nella stessa posizione state quindi solo attenti.

Quanto più farete attenzione all'indicatore blu tanto più rimarrete soddisfatti.



Per completare il livello, scalate la parete di questa formazione rocciosa, evitate come potete le rocce che cadono, e fatevi strada verso il fascio di luce che proviene dalla lampada.

Questa statua dorata è situata nel centro della mappa. Attaccatela con la vostra spada e lei scomparirà per riapparire sull'altro dei due dischi d'oro. Continuate a muovervi tra i dischi e colpitemela senza sosta per venire ricompensati con una corsa sul tappeto.



In questo livello avrete letteralmente la lava alla gola, ma non avrete una seconda possibilità! Nella maggior parte dei casi potrete prendere solo la decisione giusta o quella sbagliata, e quest'ultima naturalmente significa la morte. Se continuate a vivere sarà grazie al vostro tempismo. Dovrete saltare con precisione millimetrica e inoltre ricordate che se vi fermate in un tunnel con un masso rotolante alle spalle... verrete sicuramente spiatellati! Una lunga pratica e un'imperturbabile concentrazione sono quello che serve per completare questa faticosa e difficile sezione.

Affettate questa statua per accedere a un tunnel sulla destra che altrimenti sarebbe bloccato.

Molte persone si dimenticano di questo importantissimo mercante che muore dalla voglia di avere le vostre gemme.

Quando raggiungete la piccola isola alla fine della serie, aggrappatevi da sotto e tiratevi su prima di saltare in direzione del prossimo tunnel.



Se tentate di salire qui sopra, verrete immediatamente schiacciati da un masso che proviene dalla direzione opposta.

Prendete il tunnel in basso e saltate sulle rocce galleggianti. Muovetevi velocemente prima che affondino sotto il vostro peso.

Il rumore dei massi rimbomba dietro di voi quindi continuate a correre e saltate solo all'ultimo secondo per attraversare il burrone.

Adesso siete vicini all'uscita, mantenete il sangue freddo e continuate a muovere i piedi.



La velocità comincia decisamente ad aumentare, quindi non aspettate troppo a lungo una volta che sapete dove andare.

Per tre volte al posto dell'essenziale indicatore vi ritroverete un punto di domanda. In tutti e tre i casi state bassi e non vi accadrà niente.



Benvenuti nello stravagante mondo all'interno della lampada. Siete stati risucchiati in questo strano luogo e dovrete trovare la via d'uscita. Si sente decisamente la mancanza di una solida pavimentazione e ci sono molti modi di morire legati al vuoto. Comunque, con una spiccata consapevolezza dello spazio che vi circonda sarete in grado di muovervi in maniera sicura.

Livello 8



Saldate in alto sui palloncini a forma di testa e dirigetevi verso destra. Saltate sulla mano sotto di voi.

La linea blu luminosa è molle sotto i vostri piedi e se non continuate a muovervi rischiate di sprofondarci dentro. Sarete in salvo solo sulle bande dorate.

Aspettate qui vicino alla freccia e continuate a saltare, le mani alla fine verranno giù e voi potrete usarle per salire su e oltre.



Le teste elastiche vi daranno abbastanza spinta per gettarvi verso la successiva testa, alla fine un luogo di riposo.

Prendete il tappeto volante che trovate qui e cominciate a sciabolare come dei selvaggi perché il tappeto vi farà fare un giro in una zona infestata da pappagalli e da alcuni posti di guardia.

Le ultime tre mani si stringono e si allargano secondo uno schema definito. Quando le mani si stringono non possono più sopportare il vostro peso, dovete quindi saltar via in tempo.

Il palazzo del Sultano sarebbe un posto calmo e tranquillo con i suoi lussureggianti splendori e i suoi fenicotteri, se in ogni centimetro non ci fosse situata una tozza guardia pronta a farvi saltare la testa! C'è un sacco d'acqua, ma è infestata da pericolosi pesci, in caso vi venisse in mente di fare il bagno. Non ci sono molte zone di cui preoccuparsi, ma c'è tanto da scalare. Il palazzo è alto e arleggiato, è fatto di marmo e di oro. Il Sultano è infatti un uomo molto ricco, ma nessuna somma di denaro può tenere Aladino separato da Abu, la sua scimmia. Fino a quando il Sultano terrà intrappolato Abu nel suo palazzo, Aladino dovrà fare ogni cosa è in suo potere per liberare il suo fedele animale.

Livello 9



Il guardiano è un semplice pappagallo, che fa girare un marchingegno per generare i fulmini. Saltate sulla piattaforma più in fretta possibile, di fronte o dietro al pappagallo che muove l'ingranaggio. Tirate mele all'uccello fin quando non cadrà negli ingranaggi. Fatelo ripetutamente fino a fulminare il generatore.

Questo tappeto volante deve essere turbo! Sfreccerà veramente dappertutto gettandovi in una situazione ostile e confusa. Non c'è tempo per essere pacifisti.

La sola strada è verso l'alto! Saltate dalla piccola sporgenza sulla destra e aggrappatevi alla corda lunga. Saltate dalla corda lunga su quella corta e salite nel palazzo.



Saltate e aggrappatevi al palloncino e continuate a saltare verso destra, contrariamente allo scorrere delle teste, più veloce che potete. Bisogna essere molto precisi per afferrare la corda e non cadere negli abissi.

Un mercante vi aspetta per vedere se volete comprare una o due vite extra, o forse, preferite comprare un ombrello?

Una volta fatta la scorta dal mercante, saltate su questa testa blu elastica per raggiungere la piattaforma e le mele al di sopra.



Continuate a saltare verso sinistra e quindi aggrappatevi alla grata dove dovete avanzare verso destra. Alla fine della grata saltate giù sul pavimento.

Volutamente saltate sulla mano e lei vi scaglierà verso la mano opposta, ma voi dovete agire sulla croce direzionale per raggiungere la velocità necessaria.

La mano sulla quale state è piccola, ma non si restringe. Comunque, è richiesta una complessa manovra per raggiungere la mano sulla destra che vi lancerà.

Saltate sotto la gabbia di Abu e liberatelo per poter finire il livello.



Abu è intrappolato in questa sontuosa gabbia per uccelli, trasformato da compagno di Aladino ad animale del Sultano. Aprite la gabbia da sotto.



Sotto questa calma superficie ci sono pesci rossi dagli istinti omicidi. Salteranno fuori dall'acqua sputandovi dei sassolini. Una sventagliata di spada vi proteggerà dai colpi.

Usate i fenicotteri come piattaforme, ignorando i loro versi di disapprovazione.

Questa è la stanza finale del palazzo. Raccogliete pure il Genio bonus ma state attenti a non pestare queste punte affilate.

Strisce di fuoco attraversano frequentemente il pavimento, vi lasceranno con i piedi bruciati se non vi impegnate a evitarle prontamente.

Livello 10

Il palazzo di Jafar è molto largo e ci sono molte cose da cui difendersi, non ultimo lo stesso Jafar che apparirà in più di una sembianza alla fine del livello. Per stupendo che possa apparire il palazzo nasconde molti pericoli, alcuni vi suoneranno familiari altri potrebbero prendervi di sorpresa. Ovviamente il palazzo è pieno di guardie ma voi dovrete affrontare anche il fuoco, delle sfere di metallo dondolanti e una gran quantità di pappagalli.

Un mercante vi aspetta in questo punto, quindi è nel vostro interesse avere qualche gemma per trattare con lui.

Abbattete questa statua perché altrimenti continuerà a lanciaarvi addosso delle pietre.

In questo punto si svolgerà il duello finale tra Jafar e Aladdin. Sperate di avere una vitale scorta di mele come munizioni.

Un tappeto magico vi aspetta, ma continuate a usare la spada se non volete finire come cibo per gli uccelli.

Per superare questa guardia, correte avanti fino alla seconda palla e tirate una mela, quindi tornate immediatamente indietro per una corsa e un salto senza intoppi.

Il tempismo è tutto. Queste pesanti palle non vi uccideranno immediatamente al primo errore, ma fatene un altro e "adios!"

Questo cuore blu è uno degli oggetti più importanti del gioco ed è probabile che vi serva soprattutto qui per aumentare la vostra energia.



Jafar vi spingerà nel suo raggio magico. Dovete resistere cercando di non avvicinarvi troppo e allo stesso tempo assicurarvi che sia abbastanza vicino per colpirlo con una mela. Se lo fate alla fine si trasformerà in un cobra.



L'ultimo e più pericoloso confronto! Tirate le mele a questo cobra sputa fuoco mentre saltate le fiamme sul pavimento. Se finite le mele controllate la zona nelle immediate vicinanze per un rinfrescante rifornimento.

MORTAL KOMBAT 2

Dopo il primo mitico episodio è finalmente uscito il n° 2 con dei nuovi personaggi. Noi di GP siamo riusciti ad avere in anteprima per voi le mosse di tutti i personaggi. Ma non perdiamo tempo iniziamo subito.

LEGENDA

Nella descrizione delle mosse tenete d'occhio i simboli elencati qui di seguito.

() = Premere insieme i tasti

* = Tenere premuto il tasto

BLOCK = Parata

REPTILE

Il misterioso personaggio che era nascosto nel pit stage finalmente lo potrete scegliere, ma non ha più i vari poteri di Sub-Zero e Scorpion.

Il suo scopo in questo gioco è di vincere per portare via il gran premio.

INVISIBILITÀ: potete scomparire per un paio di secondi. Tenete premuto block, alto, alto, basso + pugno alto.

ACIDO SPIRITICO: una palla d'acido che arriva in faccia al vostro avversario. Avanti, avanti + pugno alto.

PALLA D'ENERGIA: la tipica bolla non molto efficace. Indietro, indietro, (pugno alto + pugno basso).

FATALITY: con questa mossa Reptile si toglie la sua maschera e con la sua lingua prima taglierà la testa al nemico poi se la mangerà. Pugno alto* + alto, alto.

LIU KANG:

Non ha bisogno di presentazioni ma ha solo due mosse nuove.

CENTO CALCI: con questa salterete addosso all'avversario sganciando un mucchio di calci. Calcio basso* per 5 secondi.

FIRE BALL BASSA: la solita bolla ma questa volta bassa. Avanti, avanti + pugno basso.

FIRE BALL ALTA: lo sapete già.

Avanti, avanti + pugno alto.

CALCIO VOLANTE: un bel calcione volante alla Bruce Lee. Avanti, avanti + calcio alto.

FATALITY: Fate come un giro a 360° tenendo premuto block.

KUNG LAO

A prima vista sembra uno dei 3 maghi di "Grosso Guaio a Chinatown" armato del suo bel cappello è tanto gentile da tirarvelo in faccia, un'altra mossa è teletrasportarsi alle spalle del nemico e incominciare a pestarlo di brutto.

SPIN SHIELD: con questa mossa generate un'aurea calda che vi difenderà dal vostro avversario. Alto, alto + calcio basso.

TELE TRASPORTO: lo sapete già a cosa serve vero? Basso, alto velocemente.

LANCIO DEL CAPPELLO BASSO: se siete attratti dal cappello del mister non c'è problema, è tanto gentile da farvelo provare (sì, in faccia). Indietro, avanti, basso + pugno basso.

LANCIO DEL CAPPELLO ALTO: come prima (questo avversario mi piace perché è di una tale dolcezza). Indietro, avanti, alto + pugno basso.

FATALITY: Indovinate qual è la sua mossa finale? Lancio del cappello che vi taglia a fette. Indietro, basso, indietro, basso, basso avanti, avanti + pugno alto.

JOHNNY CAGE

Il famoso attore-lottatore ha una nuova arma più una fireball diversa.

SHADOW KICK: un bel calcio seguito da un paio di ombre molto spettacolare. Indietro, avanti + calcio basso.

PUGNO NEI BASSI FONDI: anche se la mossa non è sportiva serve. Fate la spaccata e tira un pugno sui gioielli di famiglia del nemico. (Pugno basso + block).

FIRE BALL: la nuova palla di Johnny questa volta più efficace della prima.

Basso, basso avanti, avanti + pugno basso.

RISING PUNCH: il nuovo uppercup con ombre molto utili. Indietro, basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

FATALITY: con questa mossa si stacca il busto dell'avversario facendone rimanere le gambe. Avanti, avanti, avanti + pugno alto.

SHANG TSUNG

È il boss finale di Mortal Kombat. Per questa versione l'hanno ringiovanito di almeno 1000 anni, una cosa molto bella per le Fatalities.

UNA FIREBALL: la solita palla. Indietro, indietro + pugno alto.

MULTI-Ball: potete fare dalle 3 alle 5 bolle molto utili. Indietro, indietro, avanti, avanti, avanti + pugno alto.

METAMORFOSI 1: il primo modo di trasformarsi nei vari avversari è molto bello ma purtroppo a volte diventate magari il personaggio che non sapete usare. Block* + alto, alto.

METAMORFOSI 2: forse è la più bella mossa, vi tramutate in un personaggio ma con un po' di fortuna, diventate pure Kano (vi ricordate?). Basso, basso + calcio basso.



Kitana si prepara a portare a termine la propria Fatality. Per la serie "Grasso, grasso, vado a spasso..."



Shan Tsung in una delle Fatalities a sua disposizione. La mossa finale varia dal personaggio interpretato.

FATALITY: la sua fatality non esiste dipende dal personaggio che siete.

SUB-ZERO

Forse, anzi era il personaggio più usato in Mortal Kombat per il suo colpo. Congelare l'avversario e colpirlo poi con la fatality (stacca la testa con la spina dorsale).

GHIACCIO BASSO: con questo colpo congelate il terreno e potrete far scivolare l'avversario. Basso, basso indietro, indietro + calcio basso.

GHIACCIO: sapete di già a cosa serve perciò avete 5 secondi via. Basso, basso avanti, avanti + pugno basso

SLIDE: la mitica scivolata usata in MK. Basso indietro + block + pugno basso + calcio basso.

FATALITY: Avanti, basso, avanti + pugno alto.

KITANA

La cosiddetta prima donna è armata di un ventaglio che emana un gas velenoso.

FAN TOSS: lancio del ventaglio molto utile tipo boomerang. Avanti, avanti, (pugno alto + pugno basso).

FAN WAVE: due raggi sonici che fanno più o meno da barriera. Indietro, indietro + pugno alto.

AIR SWEEP: ricordate il volo che faceva Sonia in MK con i pugni in avanti? Ecco è la stessa (mi chiedo ancora a che cosa serva al bar).

Avanti, indietro + pugno alto.

FATALITY: una fatality carica Kitana che corre verso l'avversario sventola il suo ventaglio e piano piano, l'avversario s'ingrossa s'ingrossa fino a quando... boom!! Esplode.

Avanti, avanti, indietro + pugno alto.

JAX

Lottatore di colore afro-americano, è temuto per il suo colpo mortale.

GRANDE SALTO: con questo colpo scaraventerete l'avversario dall'altra parte dello schermo. Indietro, avanti + pugno alto.

PUGNO TAGLIANTE: tipo di fireball che

toglie pochi punti vita. Basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

PRESA E BACIO: non pensate male consite nello spezzarvi il collo. Avanti, avanti + pugno basso.

TERREMOTO: con questo colpo farete tremare tutto lo schermo. (Pugno alto + pugno basso)*.

FATALITY: questa fatality è troppo bella si prepara a caricare l'avversario e poi pum spappola la testa con le due mani.

PUGNO BASSO*

Indietro, indietro, indietro - rilasciare pugno basso.

BARAKA

È il sesto nuovo lottatore più che uomo è un mostro della palude. E' armato di coltelli e li sa usare molto bene (è di una tale bellezza che se lo incontri di notte muori dallo spavento).

SCOSSA ELETTRICA: Baraka sfrega i coltelli e genera una scossa elettrica. Basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

SHREDDER: abbassatevi e colpite l'avversario sui fianchi coi coltelli. Indietro, indietro, indietro + pugno basso.

BLADE SPIN: una ruota che taglia tutto ciò che gli sta vicino. Basso, basso indietro, indietro + (calcio + calcio basso).

DEEP CUT: con questo colpo potrete tagliare la gola dell'avversario. Indietro + pugno alto.

FATALITY 1: con la prima fatality potrete tagliare la testa. Block*, indietro, indietro + pugno alto.

FATALITY 2: invece con questa infilerete l'avversario nei fianchi. Block*, indietro, indietro, avanti, avanti + pugno basso.

SCORPION

Il mitico morto-vivente con un nuovo look.

ARPIONE: l'immane arpione che prende l'avversario e ve lo porta vicino. Indietro, indietro + pugno basso.

TELETRASPORTO CON PUGNO IN AVANTI: vi trasportate alle spalle dell'avversario colpendolo. Basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

SPACCATA IN ARIA: prendete l'avversario in volo e lo spiaccicherete a terra (ce l'avete presente Vega in SF II? Ecco uguale). Block*

SCIVOLATA BASSA: tipo quella di Sub-Zero.

Basso, basso indietro, indietro + calcio basso

FATALITY: Scorpion si toglie la Maschera.

Colpetto leggero al pugno alto + alto, alto.

RAYDEN

Il cenobitico immortale di MK è tornato con nuovo look. Usa sempre l'elettricità e ha una nuova mossa.

TORPEDO: vi ricordate Bison? Ecco è identica

a quella insomma). Indietro, indietro, avanti.

LANCIO DEL FULMINE: lancio del fulmine proprio come un dio. Basso, basso avanti, avanti + pugno basso.

TELETRASPORTO: lo sapete di già perciò cosa aspettate. Giù, su velocemente.

SHOCK THERAPY: tipo la sedia elettrica, ma più potente. Pugno alto* rilasciarlo.

FATALITY: spappolate la testa dell'avversario (come nell'uno). Avanti, indietro, indietro, indietro + pugno alto.

MILEENA

La seconda donna del video, lei invece è armata di coltelli.

SIA SHOT: una scarica elettrica non molto utile. Pugno alto* rilasciarlo.

DROP KICK: salta e tira un mega calcione.

Indietro, avanti + calcio basso.

SPACCASCHIENA: tipo Guile e Vega. Non tira via molta energia ma è utile. Avanti + pugno basso.

FATALITY: Mileena corre verso l'avversario e lo taglia a fette. Fatality spettacolare. Avanti, avanti, indietro + pugno alto.

Donald Cirioni e Emanuele Brendolan

BAMBINI BELLI

Mortal Kombat 2 introduce un novità non da poco. Oltre alle ormai famose Fatalities, i programmatori hanno aggiunto un particolare divertente: le Babalities. I personaggi si trasformeranno in infanti con tanto di pannolini e spilla da balla.

LIU KANG

Parata, 3 avanti e Calcio Alto.

KITANA

3 giù e Calcio Basso (Vicino all'avversario).

KUNG LAO

2 indietro, 2 avanti e Calcio Alto.



RANDOM

Promesse da marinai... Due numeri fa il "carissimo" Dupont vi aveva promesso di cercare di aumentare il numero di pagine dedicate ai Random. Lui si difende asserendo di averci veramente provato, ma noi della redazione non ci crediamo. Ora, dopo una sana dose di frustate, è riuscito a trovare "l'ispirazione" e ha riempito sei pagine di trucchi. Che non diventi un'abitudine, però!

ALADDIN

Per saltare i livelli

Giocate normalmente, mettete in pausa e premete A, B, B, A, A, B, B e A.



BUBSY THE BOBCAT

Password

Livello 1: JSSCTS
Livello 2: CKBGMM
Livello 3: SCTWMN
Livello 4: MKBRLN
Livello 5: LBLNRD
Livello 6: JMDKRR
Livello 7: STGRTN
Livello 8: SBBSHC
Livello 9: DBKRRB
Livello 10: MSFCTS
Livello 11: KMGRBS

Livello 12: SLJMBG
Livello 13: TGRTVN
Livello 14: CCLDSL
Livello 15: BTCLMB



MICRO MACHINES



Vite infinite

Mettete in pausa il gioco e premete B, Giù, C, Giù, Su, Giù, Sinistra e Giù.



ASTERIX



Vite infinite

Quando raggiungete un forziere speciale, colpitelo per far apparire i bonus. Raccogliete le vite extra e uscite dallo schermo. Ora tornate indietro e prendete un'altra vita. Ripetete questa operazione fino a che non avete abbastanza vite per terminare il gioco.

Stanza Segreta

Nel livello 1-1, scendete nel primo camino, ma non saltate dalla piattaforma. Quando cade, andate a destra e superate la parete per arrivare nella stanza bonus.

THUNDERHAWK

Armi infinite e invulnerabilità

Durante il gioco, mettetelo in pausa e premete Su, Destra, Sinistra e Giù. Riprendete il gioco per avere tutto infinito!



FINAL FIGHT

Colpi automatici

Entrate nello schermo delle opzioni e selezionate exit. Tenete premuto Destra, A, B e Start.



LIGHT CORRIDOR

Password

0622 2008 3212
7328 1015 2602
3305 9932 1825
2819 6811



THE TERMINATOR

Per selezionare il livello

Nello schermo principale dei titoli, tenete premuto il secondo bottone e premete il primo.

Lo schermo diventerà nero. Ora premete Sinistra, Sinistra, Su, Su, Destra, Destra, Giù e Giù.

Appariranno due zeri, indicanti il livello che potete selezionare. Ora, andando a destra e sinistra, scegliete quello da cui volete partire.



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Per vedere il replay della partita

Mettete il gioco in pausa e premete alto 7 volte, basso, sinistra 3 volte, destra.

La parola PAUSE si invertirà e... che cosa succederà mai?

Una cosa molto simpatica: se dopo aver terminato la partita metterete il gioco in demo, rivedrete la vostra partita in replay. Carino, vero? Un grazie a Marco Di Lorenzo per questo simpatico trucco.



FATAL FURY 2

Per impersonare i boss finali

Vi è piaciuto Fatal Fury 2 della Takara per il SNES? Se vi è piaciuto, scommetto che vi piacerà ancora di più allorché potrete scegliere di impersonare i quattro megaboss finali normalmente non selezionabili. Allorché compare il logo Takara, e prima della sua scomparsa, dovete premere rapidamente B, A, X, Y, alto, sinistra, basso, destra, Left e Right. Se il codice è inserito correttamente, sentirete un OK, e avrete la possibilità di impersonare simpatici ragazzi del calibro di Billy Kane, Lawrence Blood e compagnia bella.



SPIDER-MAN



Gioco nascosto

Volete giocare a Pac Man con la cartuccia di Spider Man? Prima di tutto prendete la chiave nell'Electro's Power Plant. Ora scendete dalla parte sinistra dello schermo e troverete un Game Gear. La prossima volta che apparirà la stanza di Peter, premete A.



DRAGON BALL Z 2

Per giocare con due personaggi aggiuntivi, oltre agli otto selezionabili all'inizio del gioco, non dovete fare altro che comprare Dragon Ball Z 3! Oppure, inserite la seguente sequenza di tasti all'inizio nella schermata che vi mostra in volo: alto, X, basso, B, Left, Y, Right, A. Nunzio Surace me lo ha detto e io lo ridico a voi.



TOM & JERRY



Vite extra

Nello schermo dei titoli, premete Destra, Destra, Su, Sinistra, Su, Destra, Giù, B, A, Select, Start e Start.

Continua infiniti

Inserite X, Y, B, A, A, A, A, A, A, X, Y, B, A, A, A, A e A.



SUPER BOMBERMAN

Se volete giocare a un Bomberman molto ma molto particolare, inserite il codice 5656. Il risultato? A sorpresa, ma non usate il trucco se soffrite di complessi d'inferiorità... Per questo codice, levate lodi e canti di ringraziamento a Roberto Astarita.



ROAD RUNNER



75 vite

Per cominciare con 75 vite, tenete premuto L, Select, R, Y e Start nello schermo del titolo. Teneveli premuti fino a che non appare lo schermo con la frase "Zippity Splat". Ora premete X.

DESERT STRIKE

Dieci vite

Nello schermo delle password, inserite B59JS27.

Schermo finale

Inserite questo codice per saltare tutti i livelli e vedere le schermate finali: 99P55LM.

Password

Missione 1: 3ZJMZT7
Missione 2: K32L82R
Missione 3: JR8P8M8
Missione 4: F9N5CJ8



KIRBY'S DREAM LAND

Se il gioco vi sembra troppo facile, premete Su, Select e A allo stesso tempo nello schermo dei titoli. Quando appariranno le parole EXTRA GAME, premete Start. Se adesso il gioco è troppo difficile, premete Giù, Select e B allo stesso tempo per fare il sound test, ottenere più vite e più energia.



DINOSAURS

Password

Livello 2: H1KHDEOMXFQ3
Livello 3: XVBXQMRSNSW6
Livello 4: V1O4KEWYXV4N
Livello 5: VSGHJWWGX43N



CHUCK ROCK

Password

Livello 2: 7G09M
Livello 3: NN6E3
Livello 4: 84AKC



KICKLE CUBICLE

Password

HmnM LhBg
HPTZ hNDJ
JnCn hvcb
JQVP LrCH
KqGT hhCC
KRdv LNDV
LrFs LLCb
LSXq hfDG
Mtd hLCZ
NBqb nQCZ

NBqh hVCh
NVQK Lrcm
PChg nQCZ
PWMG LICH
QDgf nQCZ
QXJC LICB
RZJH nnBg



NEMESIS

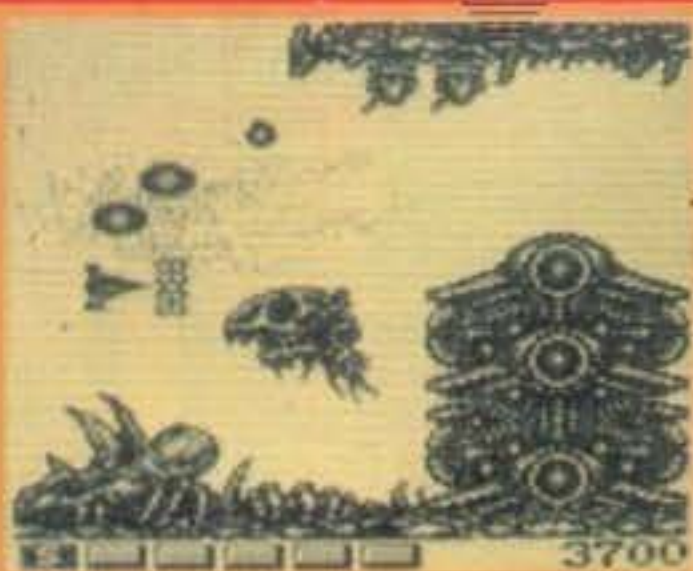


Power-up

Mettete il gioco in pausa e premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, B e A.

Smart bomb

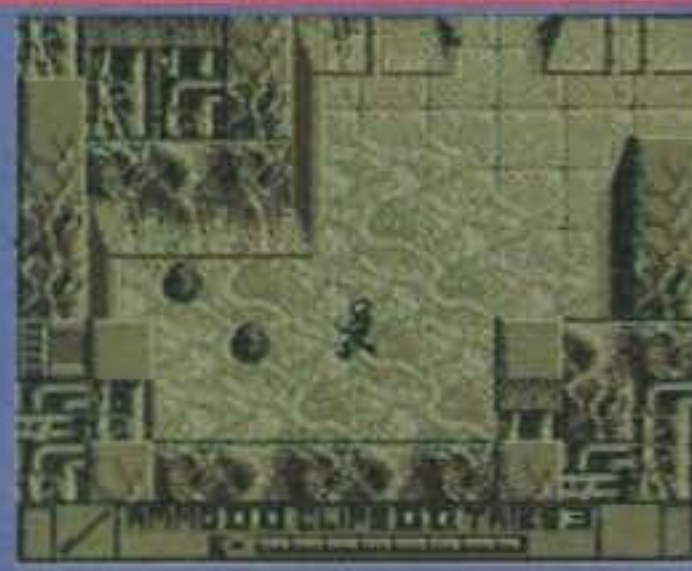
Mettete in pausa e premete Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Destra, Giù e Sinistra.



ALIEN 3

Munizioni extra

Inserite la parola CHEAT come vostro nome per avere delle munizioni extra.





SIM EARTH

Selezione livello

Nella videata della scelta degli scenari, selezionate il primo e tenete premuto L, R, Y, X e A.



BART VS THE SPACE MUTANTS

Schermo bonus

Andate nel teatro tra le 2:00 e le 4:00 per accedere a uno schermo bonus.



HUMANS

Password

- | | |
|----------|----------|
| 2: CVBM | 12: NBGF |
| 3: QWSD | 13: SWQR |
| 4: PLKP | 14: TYTL |
| 5: MNBV | 15: XRTD |
| 6: VBDC | 16: CDSR |
| 7: ZXVZ | 17: JHYD |
| 8: KJKR | 18: MJHN |
| 9: PYST | |
| 10: LKLQ | |
| 11: HDZW | |



AFTER BURNER 3

Nello schermo delle opzioni, selezionate la visuale dal cockpit e il Free Rolling Mode. Quando decollate, girate di 45 gradi per volare più veloci.



JAGUAR XJ220



Salto livelli

Andate nello schermo delle opzioni e inserite la parola MAR come vostro nome. Ora scegliete il World Tour e selezionate la gara. Quando questa inizia, mettete in pausa e premete A, B e C contemporaneamente.

ZOMBIES



Livello bonus

Inserite la password BCDF all'inizio del gioco per accedere a una sezione bonus.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Per aprire tutte le porte

Inserite la parola SMAILLIW (il nome del game designer scritto al contrario) per aprire tutte le porte di tutti i livelli. A questo punto, vi dovrete preoccupare solamente di risolvere i rompicapo.



LOTUS TURBO CHALLENGE

Password

- | | |
|-------------|----------|
| Night: | SLEEPERS |
| Fog: | HERBERT |
| Snow: | BUSINESS |
| Desert: | APPLEPIE |
| Interstate: | STANDISH |
| Marsh: | MALLOW |
| Storm: | TEA CUP |



Provate anche a scrivere SLUGPACE per turbo infiniti, oppure MANSELL per andare avanti senza mai fermarvi.

TINY TOONS ADVENTURES 2



Dopo aver cercato di eliminare Buster Bunny e la sua banda nei film del GB, il bambino più cattivo del

mondo ha ora costruito un parco dei divertimenti pieno di trappole mortali ed esseri malvagi. Come al solito gli invitati inaugurali sono del tutto ignari del pericolo che li attende!

Tutto sembrava un sogno per la compagnia delle bestie: essere i primi a provare le attrazioni di un nuovo Luna Park. Ma ben presto si accorsero che, seppur divertenti, quelle giostre avevano qualcosa che non andava. Si resero conto di essere rinchiusi nel divertimento eterno e che la loro unica via di salvezza era di vincere i quattro biglietti d'oro per entrare nello spettrale palazzo dei mostri, in cui si nascondeva il creatore e manovratore di tali malvagità. Il giocatore ha dunque il compito di guidare e portare in salvo gli amici di Buster Bunny attraverso le quattro attrazioni del parco, allo scopo di ottenere i quattro preziosi biglietti d'oro. Per salire su una giostra si devono dare un certo numero di biglietti che si possono acquistare nel relativo chiosco, per mezzo dei punti conquistati nei vari stage. Dovrete dunque cercare di raccogliere la maggior quantità di bonus possibile ed eliminare il maggior numero di nemici, cercando di non essere eliminati, oltre a portare a termine il difficile percorso del livello. I livelli di gioco, come si diceva prima, sono rappresentati da quattro attrazioni, che sono: le montagne russe dai tun-

nel assassini, le rapide della morte, la corsa del trenino deragliato e l'autoscontro nel flipper. I primi tre stage sono percorsi da un certo filo comune che è quello della struttura di gioco a piattaforme, in cui sostanzialmente c'è da saltare, correre, evitare il nemico e prendere il bonus, mentre nell'ultimo c'è qualcosa di originale: il giocatore è a bordo di uno speciale autoscontro in un tavolo da flipper visto dall'alto e ha il compito di spingere gli altri due concorrenti in un buco, cercando di non finirci dentro a sua volta. L'ultimo stage, raggiungibile solo dopo aver completato gli altri quattro, è il castello del terrore, il quale, oltre a essere popolato da nemici bestiali, presenta un labirinto di porte illusorie che conduce diritto diritto alla scena finale del gioco.

Un po' breve? È quello che penso anch'io, ma non bisogna dimenticare che il gioco, per il tipo di personaggi e per una certa semplicità di concetto, è indirizzato a un pubblico molto giovane, anche se è vero che esistono alcuni titoli migliori e un po' più durevoli.

• Log



In un mondo di cartoni animati è logico aspettarsi ambientazioni surreali, altrimenti che cartoons sono?

COMMENTO

NES

Devo dire che alle prime partite il gioco mostra tutti i suoi lati positivi, a cominciare dalla semplice e "cartoonesca" grafica accompagnata dall'allegria colonna sonora, e si lascia facilmente giocare. La diversità delle attrazioni è netta e garantisce varietà e stimoli aggiuntivi per il proseguimento del gioco. Tuttavia, dopo alcune partite passate a prendere confidenza con i vari livelli, accessibili in ordine casuale, si capisce come sia semplice portare a termine i quattro tragitti e arrivare nella parte finale del gioco. Sicuramente il livello di difficoltà varia in base a chi lo gioca, ma sono convinto, e lo so per certo, che anche il più imbranato possa finirlo in breve tempo. Ciò significa che non c'è limite di età che tenga e che giustifichi una così breve longevità, soprattutto quando in giro ci sono altri titoli di questo tipo che sono decisamente migliori sotto ogni punto di vista. Giudizio critico: l'incompiuto.

SCHEMA TECNICA

Titolo **Tiny Toons - Trouble in Wackyland**
Casa **Konami**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **Sì**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

Personaggi ben realizzati	Allegre musiche di sottofondo	Immediato sistema di controllo	Troppo breve per essere bello
5	5	5	5



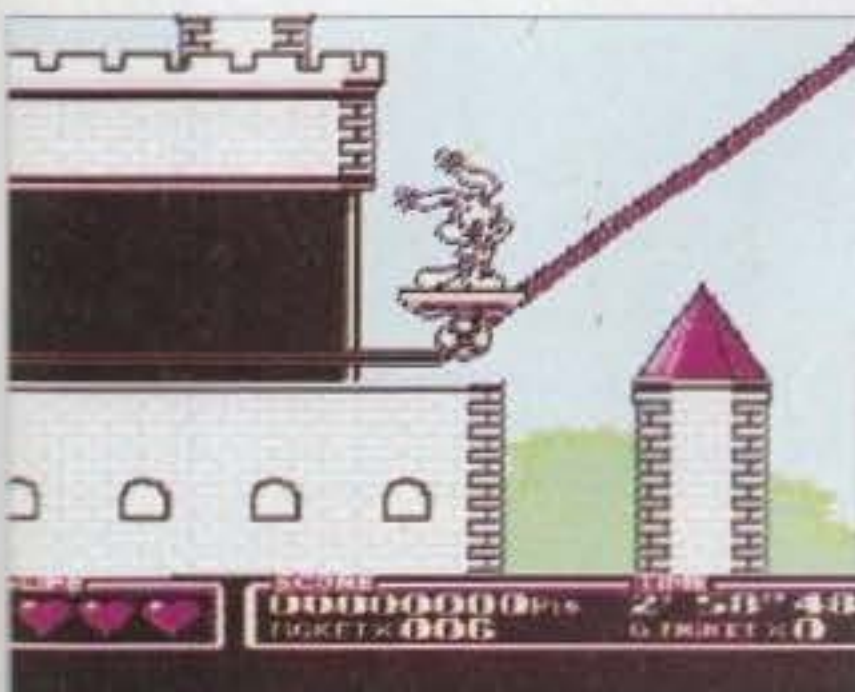
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



CAME POWER & C



Un giro con la funivia del castello. Niente di meglio dopo una cenetta a base di pepata 'e cozze.

"K" e "GAME POWER" IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN TASCA.

QUE TESTATE PER 200.000 LETTORI POSSONO DARE L'IDEA DELL'IMPORTANZA
DI QUESTO MERCATO CHE K E GAME POWER INTERPRETANO IN MODO GLOBALE.
K, GRAZIE ALLA COMPETENZA REDAZIONALE E ALLA PARTICOLARE ATTENZIONE
A TUTTE LE NOVITÀ, È SICURAMENTE LA PIÙ NOTA E AUTOREVOLE GUIDA
DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E DELL'ENTERTAINMENT IN GENERALE.
GAME POWER, GRAZIE ALL'INCREDIBILE SUCCESSO DECRETATO
IN POCCHI ANNI DAI LETTORI, È LA RIVISTA PORTAVOCE
DEL MERCATO DELLE CONSOLE IN VERTIGINOSA E CONTINUA CRESCITA.
DUE VEICOLI PUBBLICITARI CHE RAPPRESENTANO I GUSTI DEI GIOVANI.

L.T. AVANT GARDE

Concessionaria di pubblicità di "K" e "Game Power"
L.T. AVANT GARDE sas - 20125 Milano - V.le Sarca 47
Tel. 02/ 66103223 - Fax 02/ 66106513

<http://www.oldgamesitalia.net/>



<http://www.oldgamesitalia.net/>

Come fai ad accedere
alla supergabola
di *Mortal Kombat*
per Megadrive?

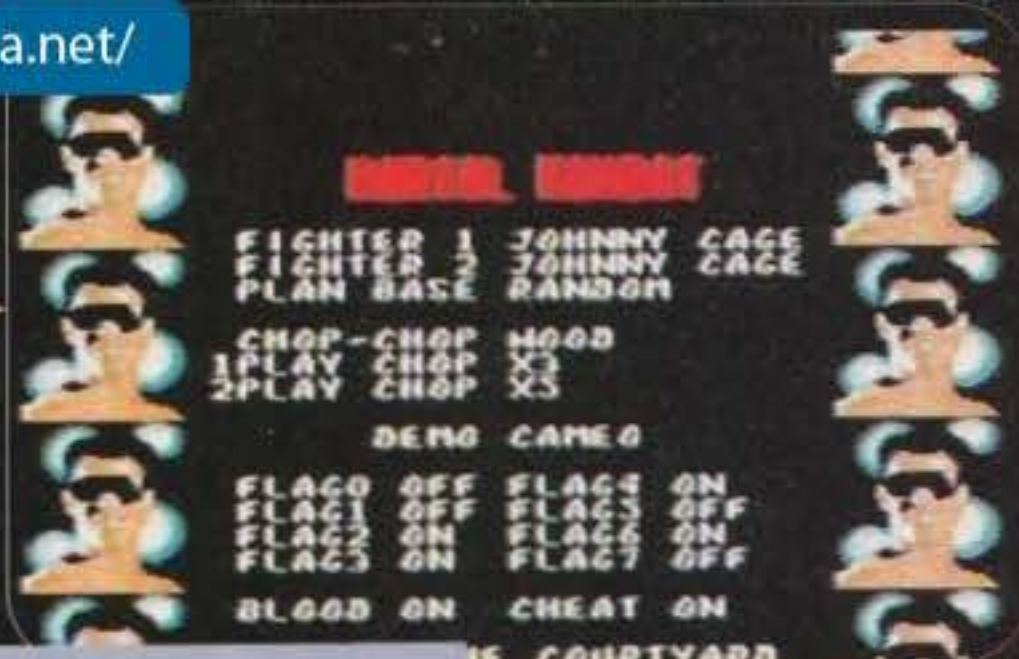
Come arrivare alla fine
di *Lost Vikings*
in meno di 30 ore?

Come avere
il turbo a 10 stelle
in *Street Fighter Turbo*?

A queste e altre
domande troverai risposta
negli speciali Help,
tutti i mesi in regalo
con Game Power

game
power

help



Se hai perso un numero richiedilo a Studio Vit, via Aosta 2 - 20155 MILANO allegando il pagamento di 10.000 lire a mezzo c.c. n° 17200205 o assegno vaglia.

GP n°23 Help n°1

Global Gladiator
The Lost Vikings

GP n°24 Help n°2

Mortal Kombat, Street
Fighter II Turbo, Street
of Rage 2 + II
Raccoglitore

GP n°25 Help n°3

Jungle Strike, Alien 3

GP n°26 Help n°4

Cool Spot, Jungle Strike



Tre miliardi di persone perirono il 29 agosto dell'anno 1997, in quello che fu definito il Giorno del Giudizio.

Los Angeles, 11 luglio 2029. I pochi sopravvissuti all'olocausto devono ora fare fronte a un nuovo incubo: la guerra contro le macchine...

T² - *The Arcade Game* è la conversione dell'omonimo gioco che da un po' di tempo infuria nelle sale giochi di tutto il mondo, nel quale dovrete fare fuori centinaia di terminator e diavolerie meccaniche di ogni tipo impugnando un mitra al fianco di un amico e sparando sullo schermo come in *Operation Wolf*.

La vostra missione è semplice: rivestite i panni di un T-800 riprogrammato (i robot con gli occhi rossi, tanto per intenderci) e dovete aiutare la Resistenza a raggiungere lo Skynet, distruggerlo e tornare indietro nel tempo a proteggere il piccolo John Connor dal T-1000 mandato lì per termi-

TER

THE ARCADE GAME



A sinistra, potete ammirare il primo guardiano di fine livello in tutta la sua imponenza! Dovrete farlo fuori per tappe successive, cominciando dai cannoni, passando poi alla testa e via di seguito fino a ridurlo un colabrodo... Se vi spaventate per nemici del genere, questa cartuccia non fa per voi!



Mamma mia, quanto è brutto un questo T-800! Mirate alla testa perché è la parte più vulnerabile!

SETTE MISSIONI PER SETTE FRATELLI

MISSIONE 1



In questo livello, la base segreta di John Connor è stata scovata e migliaia di terminator si stanno lanciando all'attacco. Il vostro compito è riuscire a respingerli per permettere a John di fuggire.

MISSIONE 2



I terminator hanno oltrepassato le linee di difesa della Resistenza e stanno irrompendo nella base. Il vostro compito è di eliminare i nemici, proteggendo gli umani rimasti all'interno.

MISSIONE 3



Questa missione è una delle più difficili. Dovete fare arrivare John incolume allo Skynet. Il problema è che, mentre John viaggia a bordo del suo camioncino, orde di flyer nemici tenteranno di ucciderlo e voi dovrete fare i conti con i terminator che vi stanno alle calcagna!

MISSIONE 4

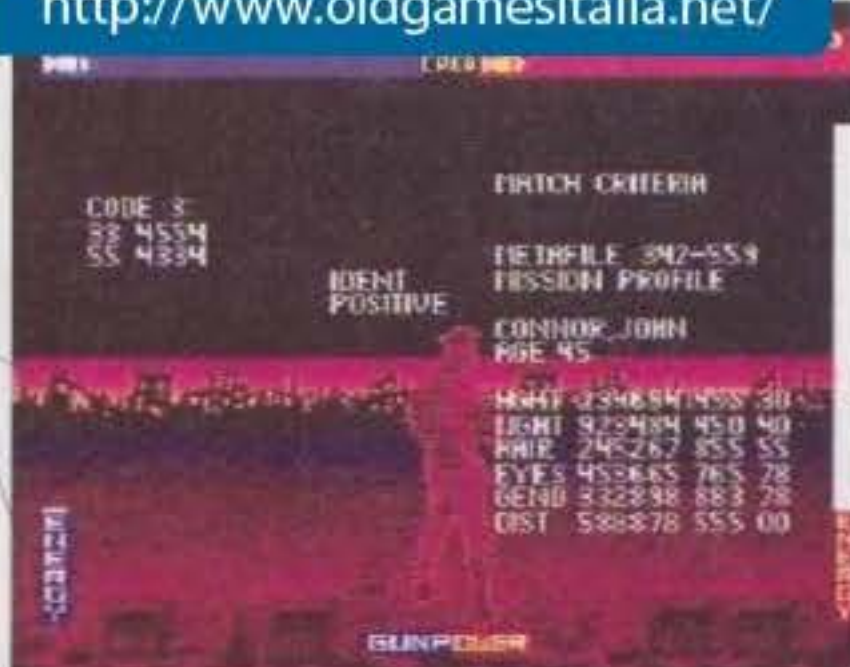


Arrivati alla base nemica, dovete superare tutte le difese dello Skynet fino a raggiungerlo e distruggerlo definitivamente. Anche questo livello non scherza, ma se siete in due è già più facile.



Lo riconoscete? È il fratello gemello del primo robot-
ne che abbiamo fatto fuori alla fine del primo livello.

narlo. In pratica, dovete farvi strada attraverso 7 livelli sparando a più non posso contro terminator, flyer, carri armati, lancia-missili e robottoni di ogni genere, che attentano alla vostra vita. Ma il vostro compito è anche quello di proteggere la razza umana e, soprattutto, i combattenti della Resistenza, che vi daranno spesso una mano portandovi munizioni extra, armi speciali ed energia supplementare. Il gioco



Lo scanner sta identificando la persona che vi sta di
fronte... Ok, è John Connor. Ora potete proseguire.

è semplicissimo: dovete difendere la vostra metà dello schermo muovendo il mirino sul bersaglio e poi scegliere se mitragliarlo o lanciargli un missile (o un fucile a pompa quando siete nel passato). Una barra a lato indica il vostro livello di energia, mentre in alto vengono segnati il numero di caricatori e missili in vostro possesso.

Durante il gioco lo schermo scrolla orizzontalmente, fermandosi occasionalmente per un determinato motivo (come la difesa di una postazione ribelle, l'attacco di un accampamento nemico, ondate di terminator all'assalto, un guardiano di fine livello, ecc...), fino al compimento della vostra missione. Sicuramente il clone di *Operation Wolf* più originale e riuscito fino ad oggi!

• Dupont



Se volete salvare John Connor, dovete spingere il T-1000 verso il bordo.

MISSIONE 5



Siete tornati nel passato, quando John aveva solo 10 anni. Dovete assolutamente proteggere lui e sua madre mentre distruggete il laboratorio dove stanno studiando i resti del primo Terminator. Se, alla fine del livello, non avrete distrutto tutto, non riuscirete a impedire l'olocausto.

MISSIONE 6



Dopo essere fuggiti dal laboratorio in fiamme con un camioncino della SWAT, dovete proteggere Sarah e John dal T-1000 che cerca di schiantarsi su di loro in elicottero, finché non arriverete all'acciaieria.

MISSIONE 7



Questo è l'ultimo livello del gioco. Come prima cosa dovete bucare il serbatoio di azoto liquido della cisterna e raffreddare il T-1000 fino alla temperatura di -200 gradi. Arrivati sul luogo della scena finale, sparategli con il fucile a pompa e finitelo con il bazooka.

COMMENTO

SN

Aperto la confezione di *T2 - The Arcade Game* tenevo le dita incrociate con la speranza che non fosse la solita conversione fatta alla svelta e di qualità dubbia. Dopo pochi istanti i miei dubbi si sciolsero per lasciare posto alla titanica scarica di adrenalina che si stava riversando nel mio corpo mentre blastavo i primi terminator che comparivano sullo schermo: è **GALATTICO!** È praticamente uguale alla versione da bar! La grafica è molto bella, le animazioni eccezionali, il controllo perfetto e il divertimento è assicurato dalla varietà delle missioni che evitano la troppa ridondanza del "spara-spara" e "uccidi-uccidi"! Il fatto che si possa giocare in due contemporaneamente ne accresce la longevità e vi assicuro che ci vorranno un po' di notti insonni prima di vedere crollare il T-1000 nella lava nell'ultimo livello. Anche se si può giocare con il joystick è assolutamente consigliato l'utilizzo del **SUPERSCOPE**, il fucile luminoso della Nintendo. Davvero notevole! Se siete dei patiti dei giochi alla *Operation Wolf*, non lasciatevi scappare questo titolo memorabile!

SCHEDA TECNICA

Titolo	T2 - The Arcade Game
Casa	LJN
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	5
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

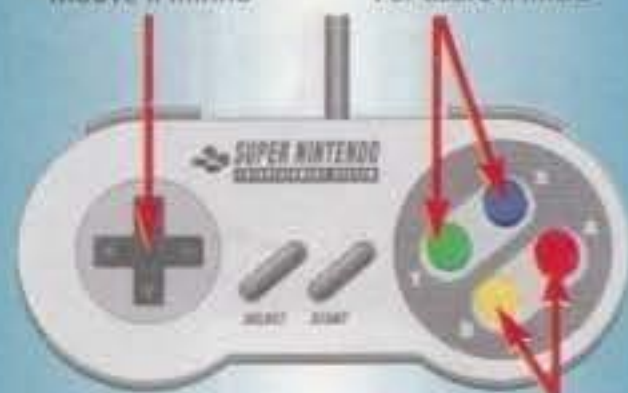
GRAFICA	SONORO	GIOCABILI	CONTROLO
Molto carina la grafica digitalizzata	Buono, ma nella norma	Fantastico! Ci manca solo il mitra del coin op!!!	Ci mettono un po' per finire e lo giocano spesso, soprattutto in due!



SOTTO CONTROLLO

NB, si può anche giocare con il SuperScope

Muove il mirino Per usare il mitra



Per lanciare un missile o sparare con il fucile a pompa

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

COMMENTO



Vi conviene prendere le vostre copie dei vari *Sonic*, spaccarle col martellone e catturare in qualche modo tutta la giocabilità che schizza fuori, infilarla nel pertugio del Megadrive e tap-pare il tutto con la cartuccia di *Roar of the Beast*, sperando che il gioco ne tragga giovamento. In alternativa aprite un bel libro di fiabe e schiaffateci il cranio dentro, o, se credete, guardate pure un'altra volta il film, ma lasciate perdere *Roar of the Beast*: se cercate un gioco su *La Bella e la Bestia* potreste tentare con l'altro titolo ma chi non ama le avventure è destinato a sciopparsi uno zuppo-ne arcade piuttosto mal realizzato. Prima le belle cose: la grafica è colorata e animata in modo davvero professionale; la parte audio è discreta, nel senso che si nota poco, ma l'azione di gioco è una presa in giro: difficoltà da trauma cranico e azione di gioco di spessore pari alla pellicola del film.

Roar of the Beast



Mai pensato alla carriera di porno-

star? In effetti renderebbe parecchio di più rispetto all'umiliante mansione di recensore di videogiochi, ma purtroppo, amici miei, ci vogliono i numeri giusti.



Ecco un'immagine alquanto inquietante della Bestia a quattro zampe, in una delle sale del suo castello.

E la vita. Per questo siamo ancora tutti qui a recensire videogiochi. La docile e inviolata Belle invece sembra avere quel candore morboso assolutamente necessario per interpretare certe sceneggiature come si deve. Ma anche se non vedremo mai la casta fanciulla in uno di quei lungometraggi che cercavo di affittare quando non arrivavo ancora al bancone della videoteca, la Sunsoft vi viene in aiuto con due giochi ispirati alla favola de *La bella e la Bestia*.

Roar of the Beast è decisamente orientato verso l'arcade: dovete controllare la Bestia nel tentativo di attraversare l'ala occidentale del castello... strano che il castello comunque sia conformato come cinque tipici livelli da gioco di piattaforme. Sospette anche le abilità dell'animale peloso come l'Abatan-tuono dei vecchi tempi (migliori?), che fa esattamente quello che potreste aspettarvi dal personaggio principale di un gioco di piattaforme: salta, graffia e ringhia (una specie di smart bomb) per i livelli a scorrimento orizzontale zeppi di nemici strambi e topi volanti.

Bell's Quest è invece più vario e alterna sezioni simili a *Roar of the Beast* con delle piccole parti di avventura e labirinto. Voi controllate Belle e all'inizio, ad esempio,

dovete convincere Gaston (un vostro pre-tendente piuttosto tritanoci con venti quintali di muscoli e due grammi di encefalo) a spostare un enorme masso per che blocca il corso del fiume, lasciando il villaggio senz'acqua.

Più avanti ci sono sezioni di labirinto, piuttosto elementari, e diversi sottogiochi giustamente semplici, dato che ogni cosa, dalla grafica al livello di difficoltà, sembra far pensare che *Bell's Quest* sia un gioco per i più piccoli.

La cosa che più fa imbestialire in *Roar of the Beast* è che quando crepate appare una schermata con su scritto "A temporary set back, rise and try again", ovvero "un attimo di sconforto, rialzati e riprova", solo che una volta arrivato a due centimetri dalla fine del livello non mi puoi far ripartire dal maledetto punto di inizio ogni volta, e ci devi pensare il doppio se il gioco è difficile come *Roar of the Beast*. Oltretutto, il gioco è praticamente tutto uguale e soffre della sindrome Pausini/Canino dopo dieci partite. Globalmente, questa è una realizzazione frettolosa, ovvero mal disegnata e implementata. L'unica cosa veramente buona è la cura riservata alla grafica (il personaggio principale è stupendo), ma già i fondali possono essere criticati. Tutto questo non

SCHEDA TECNICA

Titolo **Roar of the Beast**
Casa **Sunsoft**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **Sì**
Livelli di difficoltà **3**

AZIONE



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

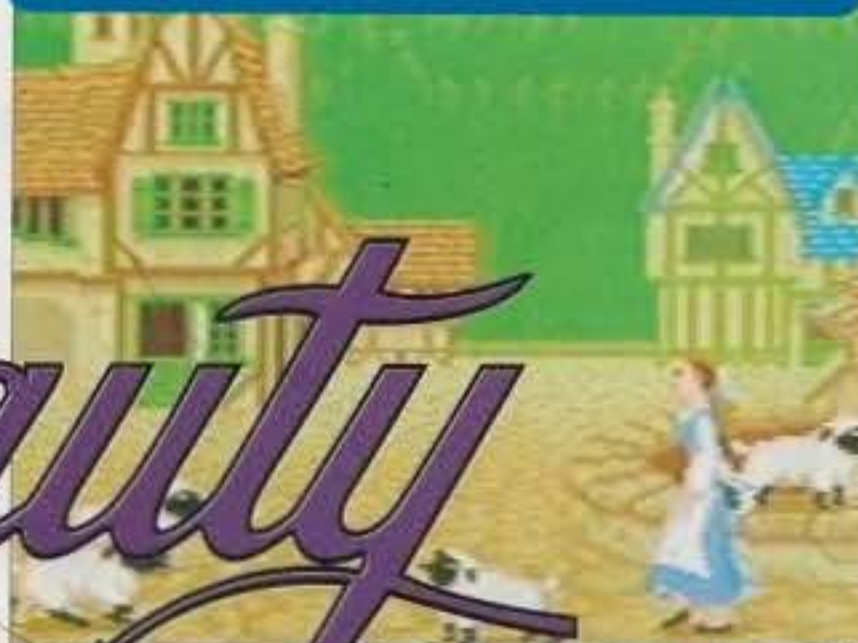


I fondali presentano una grafica pregevole: purtroppo la meccanica di gioco è alquanto ritrita.



I cinque livelli del castello non sono nient'altro che i

Beauty AND THE BEAST



sarebbe nulla se l'azione di gioco non fosse così impacciata e claudicante, nonché monotona oltre il livello di guardia. Già alla terza partita *Roar* segna il passo e realizzerete subito che il nefido telefilm era tutta un'altra cosa.

Discorso lievemente diverso per *Bell's Quest*: il gioco è stato ovviamente pensato e programmato con in testa i bambini, almeno a giudicare dal livello di difficoltà diametralmente opposto a quello dell'altro titolo e dal tipo di approccio usato. In effetti però ci sono certe cose che lasciano perplessi, come un sistema di controllo piuttosto idiota che vi costringe a premere un tasto del controller per inchinarvi, quando è molto più istintivo schiacciare il pad verso il basso. E se *Bell's Quest* non fosse affatto un gioco per bambini?

E se fosse semplicemente un giocherello fatto in fretta e soprattutto, er, tagliato male? L'impressione generale che si ricava vedendo i due giochi e constatando i molteplici particolari grafici e sonori riciclati dall'uno nell'altro e viceversa, è che all'inizio le due parti di *The Beauty and the Beast* dovevano



Anche *Beauty and the Beast* offre una presentazione grafica molto bella, in perfetto stile Disney.



essere un unico (brutto) gioco, segato in due solo per ottenere due (deplorabili) episodi da dimenticare. La somma dei voti di *Belle* e *Roar* dà una cifra da Powergame massiccio, ma i giochi, col cuore in mano, sono una bella fregatura.

I loro prezzi invece, sommati danno più o meno la cifra con cui tra un po' potreste portarvi a casa *Virtua Racing*, e ricordatevi che da piccoli nessuno vi raccontava i Gran Premi per farvi addormentare.

•Apecar

SO' I'STESS D'UN MAIALO

Guardate e imparate come si liquida un box in maniera rapida ed indolore: allora, entrambi gli episodi alternano le sezioni di gioco a parti narrate in cui venite ragguagliati sugli avvenimenti che vi portano ad affrontare le sezioni successive. Lo story mode è accompagnato da deliziose immagini nello stile del cartone animato e dato che i programmatori pensavano che fossero troppo belle per essere bypassate, dovete pupparvele ogni volta.

Fine. Preciso preciso nello spazio disponibile, e non come *Beauty and the Beast* che è su due cartucce quando in una ci stava dentro tutto benissimo.



Le chiavi sono, come in ogni avventura che si rispetti, degli oggetti molto utili. Qui ne troverete una.

COMMENTO



Complessivamente *Bell's Quest* è il titolo da acquistare se volete un gioco su *La Bella e la Bestia*. È realizzato molto meglio rispetto alla controparte arcade e soprattutto è più vario, alternando sezioni quasi avventurose a puzzle e sequenze d'azione. Soffre comunque di un problema speculare rispetto a *Roar*: dato come elemento fondamentale l'appartenenza di *Bell's Quest* alla categoria dei giochi per bambini, è ovvio che per il giocatore medio risulta troppo elementare e soprattutto corto.

Questo (e molti sprite riciclati) fanno pensare a un taglio all'altezza dell'osso sacro operato dai programmatori di questi giochi.

Se qualcuno tradurrà *Bell's Quest*, allora il voto globale potrebbe salire a 65% con la raccomandazione specifica di non comprarlo se avete più di 10 anni.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Bell's Quest
Casa	Sunsoft
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Molto ben curate e dettagliate. Bell'animazione.	Più o meno come altro gioco.	Non male ma i controlli sono confusi.	Se si avete meno di otto anni alzate il voto a 7.



SOTTO CONTROLLO

Muove il candido e virginal fiore Saltello Inchino



Azioni varie: raccoglie oggetti, aziona meccanismi

AGIRE & PENSARE





A pochi mesi dal successo ottenuto su Amiga, approda anche nel pianeta console questo intrigante platform-game dalla trama esilarante. Un'incredibile miscela di humor, enigmi e sorprese, fanno di *Bubba 'n' Stix* quello che potremo definire un coinvolgente rompicapo multidirezionale che "bisserà", senza ombra di dubbio i consensi ottenuti nella versione per computer!

Dovete sapere che Bubba di professione consegna animali a domicilio ai vari Zoo che ne fanno richiesta e, come automezzo, adotta uno sconquassato treruote (che sia parente di Apecar?). Ogni giorno transitano sul suo veicolo decine di animali, dai più feroci leoni ai più mansueti canguri ma, non è questo l'importante... La cosa più rilevante è la straordinaria avventura nella quale, a sua insaputa, entrerà a far parte e, che ha molto a che vedere con gli zoo!!! Un giorno come tanti altri, mentre con la sua solita imbrana-tagline si apprestava a compiere una delle tante consegne, qualcosa di molto strano accadde: un'astronave aliena comparve nell'alto dei cieli e lo risucchiò a bordo (treruote compreso!). Fin qui tutto bene o quasi, non è raro infatti che accadano episodi di rapimenti da parte degli alieni al giorno d'oggi, ma per quello di Bubba c'è un motivo particolare. Il pianeta dal quale provengono questi "strani" rapitori è uno zoo ricco, come nessun altro, di ogni specie animale e non ma una razza come quella del nostro amico, pur essendo molto richiesta, non si era ancora trovata. Detto fatto, ecco svelato l'arcano! Una volta sull'astronave, però, il malcapitato fattorino riesce a sfuggire dai suoi rapitori catapultandosi fuori da una enorme finestra dalle inferiate abbastanza larghe (finestre su un'astronave?), nel buio più assoluto dello spazio, seguito a ruota dall'indomabile Stix anch'egli colpito dalla medesima sorte. Dopo un atterraggio di fortuna, i due evasi si ritrovano su uno strano mondo, Ufrnurkle T. Floink, per la precisione, popolato da altre tante strane e innumerevoli creature, dove si uniscono in uno sforzo comune per cercare di ritornare ognuno sul proprio pianeta, tentando di sventare i ridicoli attacchi dei malvagi alieni che non appena accortisi della loro evasione dalla navicella, si sono adoperati in una feroce caccia all'uomo, adottando ogni sorta di mezzo e sistema oltre che specie animale a loro disposizione. Avrete già capito, non è un

BUBBA 'N' STIX



Il povero Bubba, con il solo aiuto di Stix, dovrà superare numerosi livelli dalle architetture aliene e pieni di mostri strani.

E MO' CHE DEVO FÀ?

Lungo il percorso incontrerete numerosi oggetti e strane creature, ma non tutto vi sarà avverso, alcuni oggetti per esempio, potranno esservi di grande aiuto e alcune creature non vi degnano neanche di uno sguardo.



FUNGO

Questo enorme fungone sarà utilissimo quando avrete una fame della Madonna in mancanza d'altro una bella zuppa di funghi direi che non è niente male... Scherzi a parte, quando vi troverete dinanzi a un muro troppo alto da scavalcare, vi basterà molleggiare un po' su di esso e il gioco sarà fatto!

In ogni livello, seppur con diverse sembianze, troverete qualcosa che ha più o meno le stesse funzioni.



ALIENO

Questo simpatico esserino, come tanti altri che incontrerete, è assolutamente innocuo, cosa ci sta a fare sullo schermo non lo ancora capito, ma vi garantisco che non vi farà alcun male, a voi deciderne la sorte! Io sono due giorni che cerco di fargli spicciare una parola, ma non ci riesco!!!



ALIENO ROSSO

Questo invece, è un classico esempio di alieno rompipalle, che se non vi affretterete a distruggere, vi scaraventerà addosso una quantità indefinita di ogni sorta di oggetto: lattine, frutta...

LE MILLE E UNA FUNZIONI DI STIX

Innanzitutto, vi occorrerà sapere che Stix altri non è se non un intelligentissimo bastone extraterrestre, e anch'esso, come Bubba, doveva entrare a far parte di quello zoo alieno, popolato da una svariata quantità di razze animali e non.



La funzione fondamentale di Stix è quella di servire come arma e pertanto lo potrete adottare come tale, pigliando e rilasciando immediatamente il tasto del joypad, e lui darà una bastonata al nemico che si trova dinanzi a voi.



Nel caso in cui i nemici non si trovino nelle immediate vicinanze ma leggermente più lontani da voi, premendo più prolungamente il tasto dello sparo e quindi rilasciandolo, Stix partirà a razzo scagliandosi sui nemici e come un bumerang, ritornerà indietro colpendo se necessario ulteriori nemici.

Oltre a queste, Stix potrà effettuare altre mille funzioni che rimandiamo a voi scoprirle; avete pensato per esempio come potrebbe comportarsi alle prese con un vulcano? O negli abissi dell'oceano? O nella fabbrica di palloni? O ancora in un porto spaziale? Bah! E chi lo può mai sapere come se comportano certi bastoni!...



Molte volte vi troverete dinanzi a difficoltà apparentemente insormontabili, ad esempio non riuscirete a saltare una

piattaforma perché troppo alta, ma se utilizzerete al meglio Stix, tutto sarà più semplice, quindi occhio ai buchi.



Certo che la vita è proprio difficile, non si fa in tempo a superare un ostacolo che eccone già pronto un altro, come cavolo si possono spostare i vari oggetti che ci ostacolano il percorso? Ma è semplicissimo, basta fare leva con Stix.

platform, come del resto lo sono la maggior parte dei titoli videoludici in circolazione, ma è uno di quelli ben congeniati, dove a farla da padrone c'è un pizzico d'ironia in più, che di certo non può far altro che piacere al giocatore che si trova alle prese con i suoi 5 incredibili livelli! 5 livelli potranno sembrarvi un po' pochi per un gioco di piattaforme, ma vi garantisco che non li completerete tanto in fretta: ognuno di essi, infatti, vi terrà occupati per parecchio tempo in quanto, oltre a dover compiere le solite azioni di gioco classiche del genere (sconfiggere i vari nemici, saltare piattaforme, evitare ostacoli...), vi ritroverete a dover risolvere numerosi enigmi e per poter avere accesso alle successive sequenze di gioco. Tra i due protagonisti quello che maggiormente vi affascinerà, per la sua versatilità, sarà Stix che compirà numerose prodezze. Sarà lui, infatti, la vostra arma, il vostro sostegno (giocando capirete il perché), sarà sempre lui a togliervi dai pasticci, insomma il vero grande protagonista altri non è se non questo simpatico "coso". Se poi pensate che il tutto è accompagnato da una

stupenda coreografia (alberi che camminano e vi osservano) fondali ottimamente realizzati e particolareggiati, giocabilità più che buona, effetti sonori piacevoli e rompicapi che aumentano la longevità del gioco, non potrete evitare di acquistare questa cartuccia o, se non altro, di farlo comprare al vostro vicino di casa anche se non possiede un MD!

• Heidi



L'albero che vedete dietro vi osserverà e vi seguirà fino a che non vi girerete incuriositi a fissarlo.



Alcuna potrà mai servire quella strana e grande palla nell'angolo destro? E la leva davanti a noi? Mistero...



Non mancano sezioni a piattaforme più "classiche", come questa successione di precisissimi salti.

COMMENTO



Devo ammettere che B'n'S è proprio un bel gioco. Anche se di platform ce ne sono più che a sufficienza, questo se non lo avessi già me lo comprerei di sicuro. Vi accorgerete anche voi della bellezza della grafica, degli sprite dei personaggi, dei particolari ben realizzati, della fantasia e dell'originalità degli oggetti presenti sullo schermo. Ci sono cespugli che camminano e quando meno ve lo aspettate vi saltano addosso mostrandovi enormi dentoni, alberi che vi seguono con lo sguardo e, non appena vi voltate, fanno finta di niente. Insomma, tutto è correlato da un certo senso umoristico che non guasta, un insieme di vari elementi che mescolati insieme si amalgamano perfettamente in un tutt'uno senza stonature. Pertanto mi sento di consigliarvi l'acquisto di questa cartuccia: se amate i giochi a piattaforme sarete lieti di trovare quel qualcosa di diverso in B'n'S. Se non vi piacciono i titoli che rientrano in questa categoria perché tutti uguali, avrete modo di apprezzare a questo grazie alle sue piccole innovazioni.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Bubba 'n' Stix**
Casa **Core Design**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **Sì**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

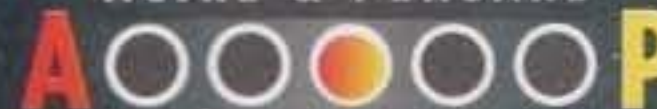
GRAFICA	SUONO	GIOCA	DIFFICOLTÀ
Carina e particolareggiata, sia nei fondali che nei personaggi	Non è possibile avere sia gli effetti che il sonoro	Immediata e non particolarmente complicata	A complicare la vita ci sono gli enigmi



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



NORMY'S

Beach Babe-O-Rama



Tempi duri per gli dèi! Ormai neppure sull'Olimpo si può più stare tranquilli. Pare infatti che il sacro

monte si stato raggiunto da un ingiunzione di sfratto da parte di una facoltosa industria chimica e che debba chiudere i battenti in tempi brevissimi per permettere la costruzione di un nuovo complesso industriale-residenziale...

Tranquilli, il vostro buon vecchio Vordak non ha le allucinazioni da ingestione di sangue avariato, né comincia a mostrare i primi segni di invecchiamento precoce (i vampiri sono immortali e non invecchiano mai!). Mi limitavo a introdurre la stravagante trama che caratterizza l'ennesimo rappresentante della categoria dei platform-game bizzarri e strampalati che sembrano costituire la moda del momento nel frenetico mondo dei videogame (vedi: *Toe Jam & Earl*, *High Seas Havoc*, ecc, ecc.). Ispirato all'omonimo fumetto di Keith Robinson, che tanto successo sta riscuotendo in questo periodo negli Stati Uniti, *Normy's Beachbabe-o-Rama* narra la storia di questo strano abitante, Normy appunto, che, da sprovvisto cogl... ehm, sciocchino, si vede costretto, tutto a un tratto, a indossare le inconsuete vesti di eroe e salvare sei stupende dee greche, misteriosamente scomparse dalla spiaggia alle pendici del Mitico Monte, su cui si trovavano per fare una partita di beach-volley (eh, i tempi cambiano!). Pare infatti che queste, dopo essere state catturate da un disco volante, siano state spedite ognuna in un particolare periodo storico, e quindi affidate alla custodia di un apposito guardiano. Come farà il nostro eroe a raggiungere l'epoca designata? Dovrà forse ricorrere all'utilizzo di una macchina del tempo? A un sofisticato teletrasportatore alla *Star Trek* o, meglio ancora, fare uso di un'in-



O quante belle figlie Madama Dorè, o quante belle figlie... Abbonati!



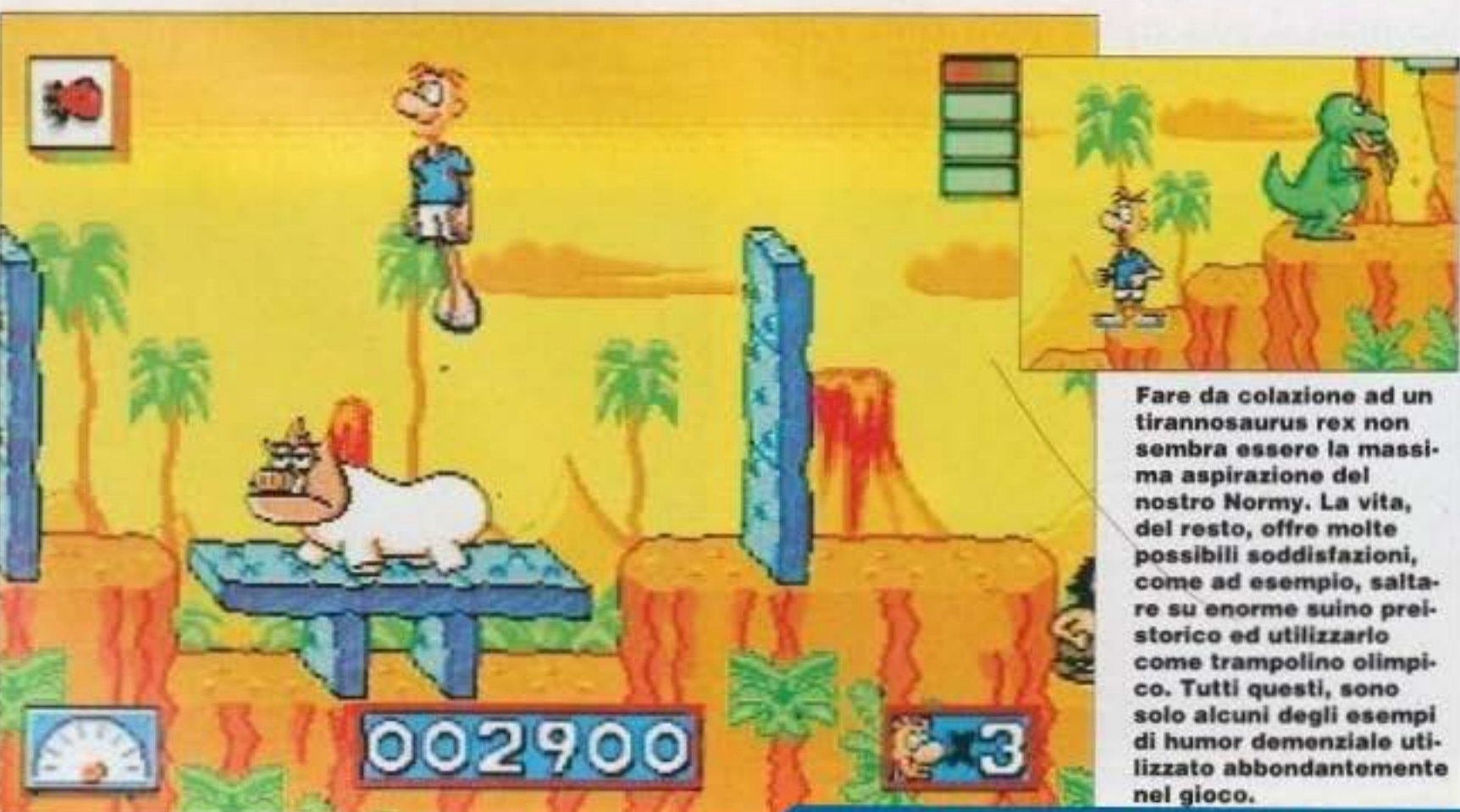
Lo sguardo perplessito di Normy è uno dei lati umoristici del gioco...



Il tipico bizzarro martellone che accompagna Normy nel suo lungo viaggio (Arma Letale IV).



La dinosaurella non ha un aspetto particolarmente affidabile. Che non abbia gradito "Jurassic Park"?



Fare da colazione ad un tirannosaurus rex non sembra essere la massima aspirazione del nostro Normy. La vita, del resto, offre molte possibili soddisfazioni, come ad esempio, saltare su enorme suino preistorico ed utilizzarlo come trampolino olimpico. Tutti questi, sono solo alcuni degli esempi di humor demenziale utilizzato abbondantemente nel gioco.



Una sassaiola con il boss di fine livello: personalmente avrei preferito un civile e pacifico scambio di opinioni davanti ad una birra gelata e un bel panino alla trippa e cozze... sfortunatamente, le cose non vanno mai come noi vorremmo che andassero e spesso l'unica soluzione veramente efficace è quella della fuga. Bip Bip docet...

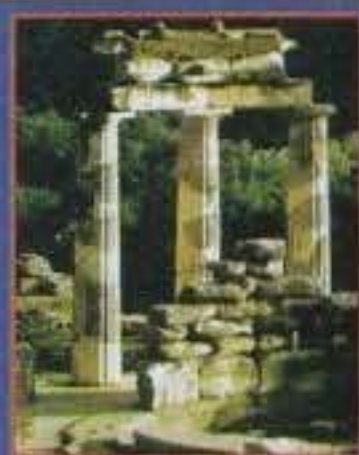
cantesimo tipo "Dungeons & Dragons"? Niente di tutto questo: ricorrerà semplicemente a una crema dopo sole di qualità scadente, i cui effetti collaterali fanno, appun-

to, viaggiare nel tempo lo sfortunato consumatore (altro che conservanti!). Il gioco, come avrete capito, si compone di sei livelli a piattaforma, ognuno dei quali ambientati in un par-

ticolare periodo storico: si parte dal 65000047 A. C., per passare al basso medioevo, e così via sino all'ultimo schema, che si svolge in un futuro alla "Blade Runner". Il gioco è sapientemente condito con dell'ottimo humor di tipo demenziale, a cominciare dalle armi utilizzate: si va dal martellone che si apre e lascia uscire un guantone da pugilato, alla macchina sparapoli, alle torte di mele avariate e così via. Non sono da meno i nemici, che sembrano usciti dalla fantasia di un pollivendolo svizzero. Tuttavia, a dispetto del suo "look" cartoonesco, Normy's, non è un gioco semplice e lascia spazio anche alle facoltà deduttive del giocatore, proponendo, di tanto in tanto, alcuni problemi la cui soluzione è indispensabile al proseguimento del gioco. Buona fortuna dunque, e ricordate: dovete giocare... da dio!

• Vordak

L'ANGOLO DELLA CULTURA DI VORDAK: I GIOCHI OLIMPICI



Normy's Beach babe-o-Rama non è certo il primo gioco ispirato agli (o dagli) dei dell'antica Grecia: nella storia dei videogiochi, infatti, molte volte si è fatto ricorso alla mitologia classica per attingervi a piene mani mostri e creature leggendarie con cui infarcire i propri titoli. Ricordiamo, tra i tanti, il bellissimo *Kid Icarus*, uscito praticamente per tutte le console e, sempre della Konami, il più recente *Battle of Olympus*, per NES e Game Boy. I videogiochi, per quanto ormai abbiano già qualche annetto di vita, rappresentano senza dubbio la forma di svago più recente nella storia della civiltà umana, ragione per cui, se si desidera cercare qualche esempio di ispirazione ludico-divina più primordiale, è necessario uscire dal loro contesto per entrare, necessariamente, in quello storico. Forniamo dunque, idealmente, all'anno 784 a. C., in Grecia, dove un piccolo re chiamato Ilio, stufo di vedere il suo reame, l'Elide, continuamente devastato dalle armate dei grandi stati vicini, che erano in guerra permanente e venivano puntualmente alle mani sul suo territorio, non sapendo come comportarsi per rendere inoffensivi i bellicosi vicini, si recò a Delfi, dov'era edificato un famoso

tempio dedicato ad Apollo. Il tempio di Delfi era famoso in tutta l'antica Grecia perché al suo interno, parlando per bocca di una sacerdotessa, la Pizia, Apollo in persona rispondeva a tutte le domande che gli venivano formulate. A Ilio, che chiedeva che cosa fare per risparmiare gli orrori della guerra, Apollo, sempre per bocca della Pizia, rispose: "Organizza a Olimpia dei giochi atletici dedicati agli dei". Colpito dallo strano oracolo, Ilio andò a trovare uno dei suoi più potenti vicini, Licurgo, re di Sparta, cui espose la situazione. Licurgo lo ascoltò con interesse, e decretò che il piccolo territorio dell'Elide sarebbe stato considerato da quel momento in poi zona neutra, e siccome Licurgo era potente e influente, tutti gli altri re greci si dichiararono d'accordo con lui. Ilio, pieno di riconoscenza verso Apollo e gli altri dei che lo avevano tratto dai pasticci, decise di allestire a Olimpia, ogni quattro anni, a partire dal 776 a. C., nel primo giorno successivo alla luna piena dopo il solstizio d'estate, una competizione sportiva. Era l'inizio dei Giochi, la cui quadriennale e immutabile cadenza ha segnato il tempo dell'antichità e ha permesso, in seguito, di conoscere con esattezza le date dei grandi avvenimenti storici di un così importante periodo dell'umanità. Furono dunque questi i primi giochi ispirati agli dei, di cui i suddetti videogiochi sono gli ultimi, orgogliosi discendenti. D'ora in avanti, quando vi cucheranno a leggere Game Power invece che studiare, mostrate loro questa pagina e, forse, la farete franca.



Kid Icarus per Nes.

COMMENTO



Finalmente l'Electronic Arts pubblica qualcosa di originale, senza riproporre l'ennesimo upgrade di un proprio titolo di successo. D'accordo, la struttura è quella classica, e tutta l'originalità è da attribuirsi al tipo di trama e alla grafica, il cui merito, in ultima analisi, è di Keith Robinson, e non dei programmatori EA. Ciò nonostante, *Normy's Beach babe-o-Rama* riesce a spezzare un po' la monotonia cui ci hanno abituato le grandi software house, senza per questo proporre una ciofecata di infima qualità. La grafica ricrea perfettamente l'ambientazione originale del fumetto a cui il gioco è ispirato, e anche il sonoro rende bene l'aspetto "umoristico" del titolo, che vanta qualche buon effetto tipico da cartone animato. Merita invece una nota di biasimo l'assoluta mancanza di password, in parte mitigata dalla presenza di infiniti continua. Comunque, il gioco non presenta altri difetti di rilievo e rappresenta senz'altro un acquisto consigliabile, ma non incondizionatamente.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Normy's Beach babe-o-Rama**
Casa **Electronic Arts**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **Infiniti**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Buoni gli sprite, un po' scarsi gli sfondi.	Generalment e discreto, anche se non troppo vario.	Semplice da giocare e piuttosto veloce.	La mancanza di un metodo di salvataggio lo rende, alla lunga, frustrante.

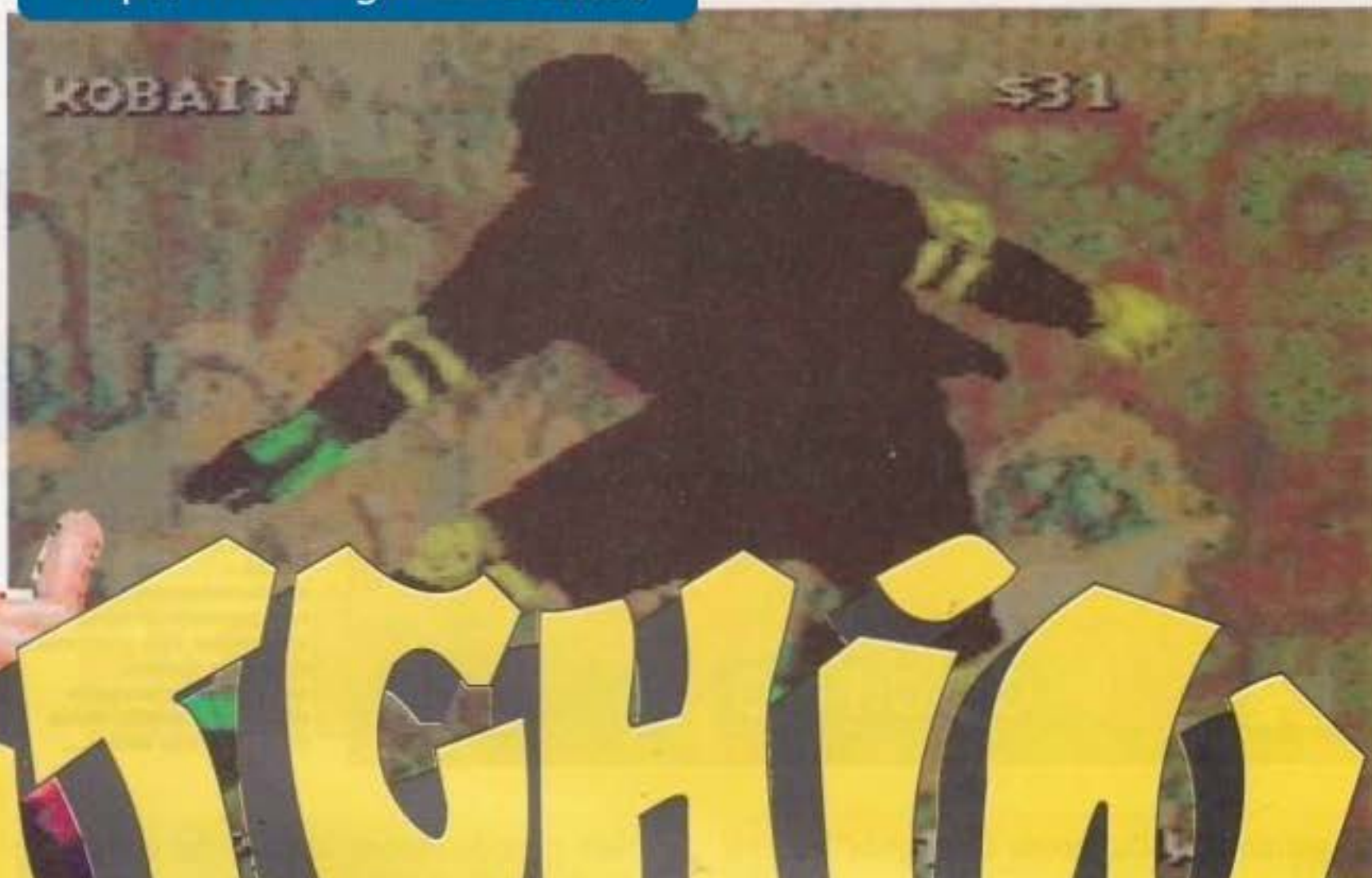


SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





SKITCHIN



Sul fatto che gli americani abbiano molta fantasia nell'inventare gli sport o i giochi più strani non c'è alcun dubbio. L'ultima trovata è la moda di viaggiare con i pattini a rotelle facendosi trainare dalle automobili in corsa...

Non sappiamo se si tratti, effettivamente, di una trovata dell'Electronic Arts o di una moda vera e propria che sta impazzando in questo momento negli States... Se così fosse, comunque, ci sentiamo in dovere di ribadire quello che è stato scritto a grandi lettere sulla confezione, nel libretto di istruzioni e nelle prime schermate del gioco, e cioè: *kids, don't try this at home!* Ovvero: ragazzi, nun me pare proprio er caso de anna' a corre co 'i schetini sull'Appia... In primo luogo perché vi potreste fare davvero molto male (basta dare un'occhiata, nel gioco, ai voli che fanno i folli Skitcher quando vengono urtati da un'automobile che sfreccia a cento all'ora), e in secondo luogo perché, anche se riuscite a tornare a casa sani e salvi, si tratta di un'attività un ciccino illegale e prima o poi, voi e i vostri pattini, finireste dritti dritti in gattabuia a guardare il sole a scacchi per un bel po' di tempo.

Ma dato che, invece, siamo su Gheim Pauà, il reame della fantasia videoludica, la rivista delle meraviglie tecnologiche, l'appuntamento mensile con lo splendore dell'intrattenimento interattivo, il punto fermo... Ok, ok, ha capito, basta con

GLI STRUMENTI DEL VERO SKITCHER

Ecco una lista degli oggetti che potrete trovare nel negozio e che vi saranno indispensabili per poter correre sulle superstrade americane. Nella schermata di introduzione alla gara vi verranno mostrate le parti di equipaggiamento rovinate che dovrete rimpiazzare (in rosso, lampeggianti). Gli oggetti possono avere costi diversi a seconda della qualità ("cheap", "beginner", "standard" ecc.).



PATTINI

Beh, non penso che debba spiegarvi a cosa possono servire...



COPRI-BRACCIA

Beccherete numerosi colpi sulle braccia e sugli avambracci... Conviene proteggerli per bene.



GOMITIERE

I salti talvolta non riescono come si vorrebbe, ed ecco che questi aggeggi diventano utilissimi.



RUOTE

di ricambio, naturalmente. Indispensabili se non volete rimanere a piedi dopo un paio di gare.



GUANTI

Per non lasciare le dita sull'asfalto.



GINOCCHIERE

Vale lo stesso discorso: non correte mai senza!

l'autocelazione... Dato che siamo su Gippi, dicevo, possiamo anche prendere un joypad in mano e divertirci a fare il giro dell'America sulle otto ruote dei pattini professionali attaccandoci ai parafranghi di jeep, di fuoristrada, di macchine sportive, di Lamborghini e perfino di auto della polizia! Cominciamo col dire che potete scegliere di gareggiare in vari modi simpatici, dallo schermo di opzioni che appare subito dopo la scritta del titolo. In "Game Mode" potrete scegliere se giocare da soli contro gli altri concorrenti tenuti dal computer o in due (alternandovi il joypad col vostro amico), oppure ancora, sempre contro un vostro amico, contemporaneamente in split-screen, sia con altri opponenti sempre controllati dal computer che da soli sulla "pista". L'opzione "Tournament", infine, permette di giocare in modo alternato da un minimo di tre fino a un massimo di otto giocatori. Potrete anche personalizzare il sistema di controllo, ascoltare con una simpatica interfaccia tutte le musiche della ricca (ma, ahimé, alquanto monotona) colonna sonora, e, "last but not least", inserire le password che vi verranno date di gara in gara per ricominciare la partita lasciata a metà.

Dopo aver lasciato il vostro "nickname" (il soprannome di battaglia usato nel campo) vi apparirà una schermata in cui potrete accedere al "negozio" o alla gara vera e propria. (Sugli oggetti che potrete acquistare vi rimando

<http://www.oldgamesitalia.net/>



I furgoni non sono un gran bell'affare: non vanno molto veloci e vi impediscono di vedere che c'è davanti.

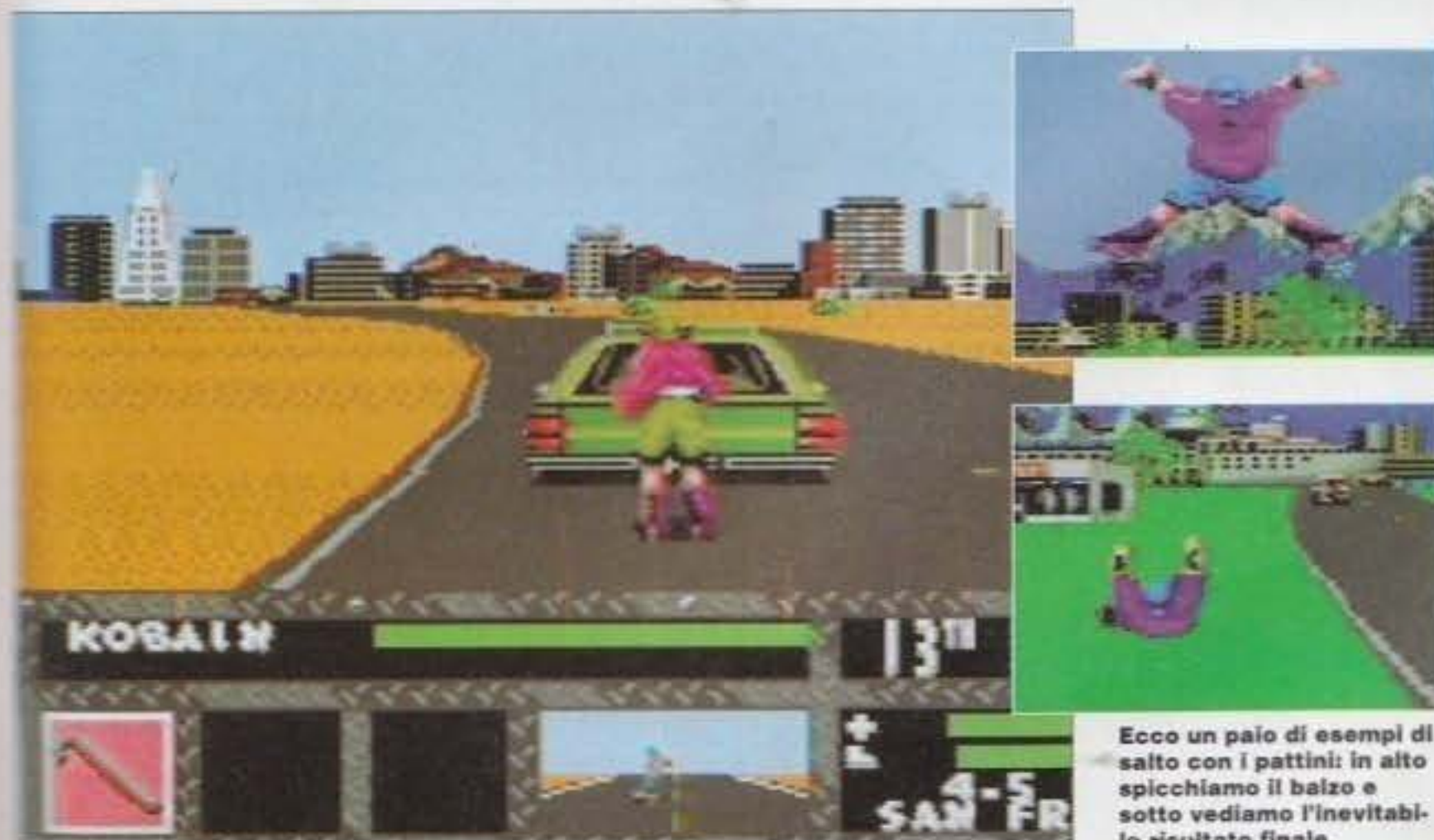
all'apposito box debitamente allegato). Vincere, più che una questione di posizione, è una questione di punti e, quindi, di denaro guadagnato in gara. Per guadagnare denaro dovrete attaccarvi a più macchine possibile (riuscire a beccare i poliziotti vi darà dei bonus speciali), finire in fretta la gara e in una buona posizione, fare dei bei salti dai trampolini beccandovi un sacco di voti dai giudici (in basso a sinistra dello schermo), raccogliere le armi dal terreno e sfondare il sorriso a quanti più avversari riuscite ad affiancare. D'altro canto lo Skitchin' non è uno sport per signorine, ci piace ricordarlo (© Marco Santin), e ci sono molti pericoli in agguato nella giungla d'asfalto: potreste perdere le protezioni e finire in ospedale (e se non avete i soldi per pagarvi le cure avete finito di correre...), oppure potreste avere dei pattini troppo scalcinati e arrivare al punto di non poter più continuare, oppure ancora, potreste essere beccati dalla polizia e finire la vostra gloriosa gara nei corridoi della galera. L'idea dei pattini a rotelle e delle automobili come mezzo di locomozione parassitaria è abbastanza originale e divertente, ma, di fatto, si tratta di un clone di *Road Rash* privo di altre particolari innovazioni degne di nota... Se vi piace il genere sicuramente impazzirete dopo la prima partita, ma se cercate qualcosa di originale state pur certi che dovrete cercare altrove.

• Scarlet

WARNING

THIS GAME CONTAINS FICTIONALIZED PORTRAYALS OF ACTIONS AND STUNTS, SOME OF WHICH ARE EXTREMELY DANGEROUS. ATTEMPTING THESE ACTIONS OR STUNTS MAY CAUSE SERIOUS INJURY. DO NOT ENGAGE IN ANY OF THE DANGEROUS ACTIVITIES PORTRAYED IN THIS GAME.

Ecco il messaggio di avvertimento; dice più o meno: non pensateci nemmeno o finite davvero male!!!



Ecco un paio di esempi di salto con i pattini: in alto spicchiamo il balzo e sotto vediamo l'inevitabile risultato finale.

COMMENTO



Skitchin' è sicuramente un gioco coinvolgente, che acchiappa il giocatore fin dalle prime partite: è divertente acquistare equipaggiamento sempre migliore, gareggiare in città diverse e affrontare, pian piano, un livello di difficoltà crescente davvero spietato. Tuttavia, nonostante la grafica piacevole e alcuni aspetti simpatici, come già detto, questo titolo non ha sostanzialmente nulla da offrire in più di quanto non potrebbe dare il caro e vecchio *Road Rash*. Anche qui, fondamentalmente, i difetti sono gli stessi: uno schema di gioco forse un po' troppo povero, una giocabilità limitata e una certa monotonia sulle lunghe distanze. Il mio personale consiglio è di acquistare questo titolo soltanto se non potete fare a meno di vedere la strada che sfreccia sotto le ruote (dei pattini, dell'auto, della moto... Non ha importanza) e se vedere l'avversario schiacciato da un TIR vi dà sempre un certo brivido di piacere...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Skitchin'
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1/8
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

GUIDA

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Niente male, soprattutto le animazioni dei personaggi	Le musiche sono poco varie e troppo martellanti	Non è che ci sia molto da fare, alla fin fine	Molto elevata: la difficoltà è notevole fin dalle primissime gare



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

aprile 1994 GAME POWER 77

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>

BRETT HULL HOCKEY



È finalmente tornata la primavera che, con le sue tepide brezze, viene a scacciare le rigide temperature invernali. A farne le spese sono le società di hockey su ghiaccio che vedono vertiginosamente lievitare le spese di refrigerazione del campo. Fortunatamente le cose non vanno così per gli appassionati della versione elettronica del popolare sport, la cui ultima uscita è targata Accolade.

Debutta con *Brett Hull Hockey* e con *Barkley Shut Up and Jam* la nuova collana sportiva dell'Accolade che, seguendo l'esempio prestato dall'Electronic Arts con la sua serie "EA Sports", tenta di donare una luccicante patina di prestigiosa professionalità a tutti i nuovi titoli ispirati al mondo dello sport. Purtroppo, pare proprio che "Sport Accolade" debba partire con il piede sbagliato, almeno a giudicare

dei clamorosi fiaschi collezionati con il gioco di basket per Mega Drive e con questa mediocre simulazione di hockey per SNES (è prevista comunque, entro breve, la versione MD, staremo a vedere). *Brett Hull Hockey* è dunque una simulazione del gioco più veloce del mondo, per le cui principali regole vi rimando al box specifico. Ora, prima di inoltrarci nella descrizione tecnica vera e propria, è bene fare una piccola premessa: quando si immette un gioco sportivo in un mercato che è già saturo di titoli dello stesso tipo e, per giunta, di buono, se non ottimo, livello, si cerca di introdurre qualche innovazione che lo possa rendere interessante dal punto di vista qualitativo e quindi commercialmente competitivo, altrimenti si rischia il tracollo finanziario prima ancora di iniziare la fase di sviluppo. È triste constatare che una casa dotata di una certa esperienza nel travagliato mondo dei videogiochi come l'Accolade dimostri di non aver capito questa semplice lezione. Eppure è così. Sembra incredibile ma *Brett Hull Hockey* non presenta alcuna novità di rilievo a parte il campionato. È infatti magnanimamente offerta al giocatore la possibilità di giocare un intero



L'azione viene sempre mostrata seguendo il giocatore in possesso del disco visto di spalle.



È stata appena realizzata una rete. I giocatori esultano, mentre il portiere inizia a pensare di cambiare sport.



Il nostro caro "Anchor-Man" ci racconta le caratteristiche delle squadre che stanno per incontrarsi sul ghiaccio. Più puntini vengono illuminati, maggiore è la capacità della squadra nella qualità descritta.

SPORTS PAGE					
HOCKEY TEAM STANDINGS					
WESTERN CONFERENCE					
WEST COAST DIVISION					
	GP	W	L	T	Pts
ANHEIM	0	0	0	0	0
CALGARY	0	0	0	0	0
EDMONTON	0	0	0	0	0
LOS ANGELES	0	0	0	0	0
SAN JOSE	0	0	0	0	0
VANCOUVER	0	0	0	0	0
MID-WEST DIVISION					
	GP	W	L	T	Pts
CHICAGO	0	0	0	0	0
DALLAS	0	0	0	0	0
DETROIT	0	0	0	0	0
ST. LOUIS	0	0	0	0	0
TORONTO	0	0	0	0	0
WINNIPEG	0	0	0	0	0
EASTERN CONFERENCE					

Le Division e le Conference reali vengono ricreate per garantire l'opzione campionato.



La visuale del campo e la lentezza dei giocatori non rende giustizia allo sport più veloce del mondo.



L'azione del rigore vede di fronte il portiere e un solo giocatore che parte dalla metacampo.

campionato, un campionato a metà, oppure un mini-campionato di undici partite. Questo naturalmente oltre alle classiche partite amichevoli e ai playoff. Il gioco è stato prodotto su licenza NHLPA (l'equivalente dell'NBA per l'hockey) e include quindi i nomi (e le relative statistiche) di tutti i giocatori della lega professionistica americana della stagione 1993-94. La visuale è piuttosto insolita per questo genere di giochi: il giocatore controlla l'azione dall'occhio di un'ipotetica



telecamera, che è rigidamente fissata qualche metro dietro le spalle del proprio uomo, e che punta costantemente la porta avversaria (scordatevi pure il mode 7). Per il resto, niente di nuovo sul fronte occidentale: sono incluse tutte le opzioni classiche come replay, cambi di linea, possibilità di escludere i fischi arbitrali, ecc. ecc. Sintetizzando: provaci ancora Sam, ehm, cioè Accolade!

• Vordak

I REGOLAMENTI DI VORDAK: HOCKEY SU GHIACCIO



Proseguendo una tradizione iniziata sul numero 24 di Gheim Pauà (vedi la recensione di John Madden Football '94), ci accingiamo a dare alcune delucidazioni in merito al regolamento di una disciplina sportiva che, a dispetto della sua grande popolarità, ha ancora alcuni aspetti che il grande pubblico certamente ignora. Dunque, tanto per cominciare, le squadre di hockey su ghiaccio scendono in campo con sei giocatori: un portiere, un difensore sinistro, un difensore destro, un contrattacco, un'ala destra e un'ala sinistra. Altri giocatori in tenuta di gioco, sedono in un'apposita panchina (il regolamento dice "panca") al massimo in 13, di cui uno portiere di riserva. Alla stessa panchina, che contiene 19 posti, possono accedere fino a cinque rappresentanti ufficiali della squadra (allenatore, aiuto allenatore, dirigente accompagnatore, medico e massaggiatore). C'è anche una "panca delle penalità", capace di otto posti. Le penalità sono sette:

- 1) Penalità minore (2 Minuti di sospensione dal gioco del giocatore punito)
- 2) Penalità minore di panca (2 minuti a un giocatore a scelta dell'allenatore)
- 3) Penalità maggiore (5 minuti per il primo fallo, 15 per il secondo, espulsione per il terzo)
- 4) Penalità per cattiva condotta (10 minuti per il primo fallo, espulsione al secondo)
- 5) Penalità di partita per cattiva condotta (espulsione)
- 6) Penalità di partita (espulsione e squalifica)
- 7) Rigore (un giocatore scelto dal capitano tira in porta dal punto centrale d'ingaggio)

Nessuna punizione (salvo l'espulsione) può essere inflitta al portiere. I suoi falli ricadono su un altro giocatore scelto dal capitano. Inoltre il portiere espulso non può essere sostituito dal portiere di riserva, bensì da un altro giocatore, anch'esso designato dal capitano. Oltre a queste, il regolamento prevede un'altra serie di infrazioni la cui sanzione è semplicemente un "Face-off" ("ingaggio", in italiano): l'arbitro lascia cadere il disco tra i bastoni di due giocatori isolati nel cerchio d'ingaggio più vicino al punto in cui è avvenuta l'infrazione. Tra queste ricordiamo: il fuorigioco (Off-side): secondo il regolamento il disco ("puck" in gergo tecnico) deve essere il primo a entrare nella zona d'attacco avversaria, in altre parole, non è ammesso nessun giocatore nell'area d'attacco nel momento in cui il disco attraversa la relativa linea blu. Liberazione vietata (icing): Avviene quando un giocatore tira dalla sua metà campo e il disco scivola per tutto il campo e oltre la linea di porta dell'avversario, senza che nessuno lo tocchi. Quando l'avversario s'impadronisce del disco da dietro la linea di porta, l'arbitro fischia e si procede all'ingaggio nel cerchio più vicino alla porta di chi ha commesso l'infrazione. Ricordiamo infine che una partita regolare si gioca in tre tempi di 20 minuti, con pause di dieci. Nel caso che alla fine del tempo regolamentare il punteggio sia pari, si procede a un ulteriore tempo supplementare della durata "teorica" di dieci minuti che però si interrompe improvvisamente nel caso che una delle sue squadre segni (si parla allora di "sudden death", cioè di "morte improvvisa", del gioco, si intende). Se alla fine del tempo supplementare nessuna delle squadre ha segnato, allora l'incontro si conclude con un pareggio, oppure, se si tratta di una partita ad eliminazione diretta, si procede, come nel calcio, all'effettuazione di una serie di rigori per rompere la parità.



COMMENTO

SN

Non basta dare il nome di un grande campione ai propri giochi per farne automaticamente degli "hit". Così com'è accaduto infatti a *Barkley Shut Up and Jam*, a *Pelé* e a *Jack Nicklaus' Power Challenge Golf*, questo *Brett Hull Hockey* non si classifica certo tra i migliori giochi della sua categoria. Il problema, purtroppo, non sta nella scarsa cura dei dettagli, che in genere penalizza pesantemente un titolo che potrebbe aspirare a molto di più. In questo caso non ci si può lamentare, la grafica non è malissimo, anche se non è eccellente. La longevità è discreta, anche se dubito che le persone dotate della costanza di giocare un intero campionato siano molto numerose. Il problema è la giocabilità, parametro fondamentale per la valutazione qualitativa del gioco. La particolare scelta della visuale infatti penalizza incredibilmente i passaggi, riducendo il gioco ad una specie di spara-e-fuggi. Inoltre la prospettiva usata inganna parecchio, rendendo difficile l'esecuzione dei tiri a distanza. Tra l'altro, il gioco è troppo lento, e spreca così la poca potenzialità rimasta.

SCHEDA TECNICA

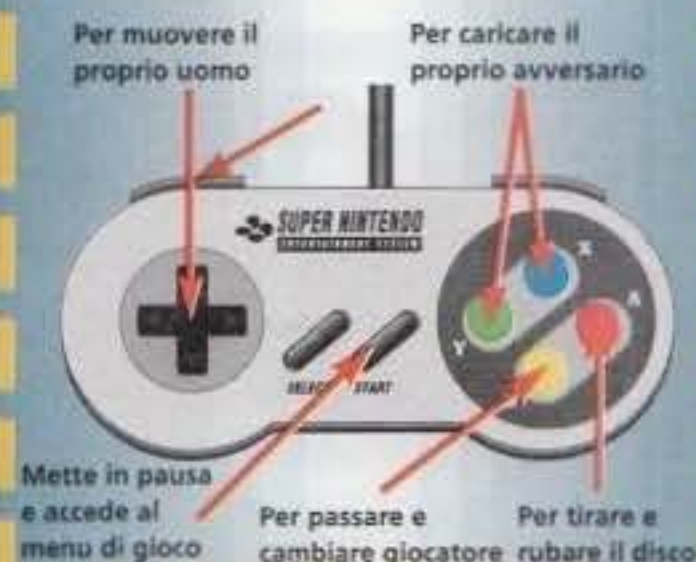
Titolo **Brett Hull Hockey**
Casa **Accolade**
Distribuzione **Ufficiale**
N°Giocatori **1/2**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Si poteva fare di meglio, comunque non è malissimo	Buono il commento parlato del cronista, discreto il campionato del pubblico	No comment	Di tornei ce ne sono a bizzeffe, ma cosa ve ne fate se sono ingiocabili?



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A●○○○○○P

BASTARD



È tratto da un fumetto giapponese. Ha avversari che se le danno di santa ragione. Lo schema di

gioco è il combattimento a incontri. Già vi vedo, bavosi, fremere all'idea di un nuovo picchiaduro con il quale smanettare furiosi tra un *Mortal Kombat* e uno *Street Fighter II*... E io vi frego, perché *Bastard* è uno sparatutto!

Proprio così, *Bastard* è uno sparatutto, anomalo finché vi pare, ma sparatutto rimane. Del resto, come definire un gioco nel quale gli avversari si affrontano scagliandosi addosso proiettili da grande distanza e quasi mai lottano corpo a corpo? Come sarebbe a dire una lite coniugale, non fate gli spiritosi! È uno sparatutto, e se volete proprio saperlo, è anche originale e divertente.

La trama del gioco narra di un eroe, bello e impossibile come solo gli eroi possono essere, che si lancia, sprezzante del pericolo, contro l'orda barbarica che ha messo a ferro e fuoco la sua terra. Dark Schneider, questo il nome dell'audace eroe, incontrerà una serie di personaggi

PERSONAGGI E INTERPRETI

I tizi che si affrontano in questo sparatutto sono ben soli 'Azz, ma sono tantissimi, troppi, ma come avranno fatto a inserire ben sei personaggi con tutti quei frame di animazione, poi... Beh, sono Giapponesi, mica lo hanno programmato in Perù il gioco!

DI AMON



Specie di vampiro di colore violaceo e leggermente obeso. Per di più ha strane tendenze, essendo una delle sue armi una bocca languida che lancia anche contro gli avversari maschi! Che schifo! In più può innalzare mostruose colonne animate contro le quali potreste andare a sbattere. Eh! Ma è Vordak!

ABIGAIL



Anche costui è un tizio mica da ridere... Mago dai poteri molto massacranti, (per gli avversari) tra i quali non possiamo non segnalare pietroni che l'emulo di Silvan scaglia con leggiadria sulla vostra capocchetta, colpi che si sdoppiano e amenità del genere. L'anno prossimo allenerà l'Inter, se si accorda per l'ingaggio.

ARSHE NEI



Una donzella dalle orecchie appuntite che scaglia tornado e saette con la stessa facilità con cui Maurizio Mosca diventa paonazzo, solo che non spara le stesse cavolate. È molto carina, ma se la tira anche di brutto. Si muove velocemente ed è estremamente difficile da colpire.

DARK SCHNEIDER



Potente il frillocco! Spara meteoriti e palle di fuoco e incendia il terreno sotto i vostri piedi! Cercate di colpirlo con fendenti ravvicinati e di afferrarlo con prese molto veloci, altrimenti vi conviene arrendervi. Dopotutto, è meglio vivere da codardi che morire da leoni.

GARA



Un semplice guerriero a corto di poteri magici, tze... Se non fosse per gli shuriken a ricerca calorica e le colonne d'acqua troppo infami, questo tizio non esisterebbe nemmeno. Considerato che dispone dei suddetti shuriken, Gara esiste e fa anche discretamente male!

KALL SU



Costui ha la mossa speciale più spettacolare di tutti: una testa di lupo che si piazza al centro dello schermo e tempesta di proiettili il rivale. Mitico! Oltre a questo, soliti colpi a distanza e prese ravvicinate. Da non sottovalutare!



Gara deve vedersela con un paio di shuriken. Nei è dolce, ma questo non vuol dire che non sia letale.



Armato di spada Gara cerca di colpire il suo avversario cogliendolo di sorpresa con un gran salto.



Manovra diversiva. Quando cercano di colpirti giratevi su voi stessi. Avrete mal di testa ma resterete vivi.

MODI E MODE



In *Bastard*, come nella stragrande maggioranza dei giochi di combattimento usciti finora, c'è una grande varietà di modi di gioco per divertirsi, da soli o in compagnia. La prima possibilità è lo Story Mode, una vera e propria avventura nella quale dovrete affrontare in sequenza tutti gli altri guerrieri più di una volta e in ambientazioni differenti, prima di arrivare allo scontro finale con il capo delle armate nemiche. Nel Battle Mode, invece, potrete sfidare il computer o un amico in un incontro singolo, scegliendo uno tra i sei personaggi disponibili. Nel Team Mode, infine, ciascun giocatore ha a disposizione sei personaggi e affronta via via i lottatori dell'avversario. Fino a quando, come disse Conner McLeod, ne resterà solo uno...



Giocando l'uno contro l'altro, è possibile interpretare lo stesso personaggio.



I fondali di *Bastard* sono vari e molto particolari. Avete mai provato a darvele di santa ragione tra le nuvole?

nel suo tentativo, e dovrà affrontarli in scontri epici a suon di incantesimi, sciabolate, shuriken e pietre infuocate. Proprio gli scontri rendono questo gioco diverso da tutti gli altri.

Normalmente, da una trama simile, tratta per di più da un manga, le software house tirano fuori un picchiaduro più o meno convenzionale dove, al più, i colpi a distanza sono le classiche palle di fuoco et similia. In *Bastard*, invece, lo scontro avviene a distanza e le armi usate sono proiettili quali massi moventi, incantesimi succhia energia e normali shuriken. Non mancano colpi speciali, come la creazione di colonne d'acqua e tornado che inseguono l'avversario e scudi che assorbono gli attacchi.

Il modo di combattere è alquanto atipico:

I contendenti si affrontano

sullo stesso piano, ma a ragguardevole distanza, in una posizione che ricorda non poco un incontro di tennis, e cioè con un guerriero in primo piano e l'altro sullo sfondo.

L'effetto tridimensionale che deriva dalla particolare posizione di combattimento è notevolissimo, grazie anche agli spettacolosi fondali sui quali si combatte.

È il trionfo del Mode 7, con gli sfondi che ruotano e zoomano in maniera che più spettacolare non si può. Quando, nello Story Mode, affronterete Gara nel salone infuocato, fatterete non poco a riprendervi dallo stupore!

Le posizioni non sono fisse, e il personaggio sullo sfondo può passare in primo piano (e viceversa) semplicemente premendo il tasto Left.

I personaggi sono invece poco animati e disegnati con una certa approssimazione, mentre il sonoro è un po' troppo pacato e mal si adatta allo spirito del gioco. Ottima, invece, la musica delle schermate intermedie.

Il bilanciamento della difficoltà è perfetto, e giocando con un amico durerà ancora più a lungo.

Un buon gioco, molto godibile e divertente, anche se tecnicamente migliorabile.

• Paddy

COMMENTO

SN

Non è facile esprimere un giudizio su *Bastard*. Le idee originali non mancano, ma la realizzazione tecnica fa storcere un po' il naso. Ma come, discuti la realizzazione tecnica dopo aver tessuto le lodi per lo splendore dei fondali? Eh sì, perché dopo un po' vi stuferete di guardare le rotazioni e le zoomate degli sfondi e comincerete a fare i criticoni anche voi; i personaggi (sei, un po' pochini...) sono disegnati con approssimazione e i frame di animazione devono essere timidi, perché non si fanno vedere molto. I colori su schermo sono pochi e il sonoro non si può definire esaltante. Nonostante i difetti, il gioco è molto divertente: una volta imparate le mosse speciali, vi solizzerete parecchio in due e anche contro il computer, che è dotato di un buon livello di intelligenza artificiale. Il gioco è veloce, richiede una buona tecnica per effettuare i colpi speciali e una strategia differente per ciascun avversario. Una cartuccia originale e ricca di buone intenzioni che poteva essere fatta meglio.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Bastard!!**
Casa **Cobra Team**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1/2**
Continua? **infiniti**
Livelli di difficoltà **7 (Solo nel Battle Mode)**

PICCHIADURO

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Ottimi i fondali, scarse le animazioni dei personaggi.	Brani carini, ma poco adatti. Effetti abbastanza buoni.	Difficile effettuare i colpi speciali. Ottimo il controllo dei lottatori.	Ben calibrato il livello di difficoltà, ma i personaggi sono pochi.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

SOCCER KID



Dopo aver fatto la sua apparizione su Amiga, il pestifero ragazzino tutto calci e rovesciate arriva in scivolata

anche su SNES per esaltare tutti i calciatori più sfegatati. In reda abbiamo organizzato la mega sfida Belli e Intelligenti vs Rompi e Pelosi. La contesa al più presto!



Direi che come mole ci siamo, la barba incolta è quella... ma è lui: il nostro amato Raist!



Per riuscire ad attraversare dei punti particolarmente ardui troverete marchingegni di questo tipo...

Insomma, tra campionato, Coppa dei Campioni, Coppa delle Coppe e non so che altro, mi sembra proprio che gli sfegatati di questo sport non si possano davvero lamentare... e ora meno che mai, dato che la Yanoman ha recentemente realizzato questo prodotto, già noto agli utenti Amiga, sviluppando la dinamica di gioco in maniera ancora migliore.

Tutto cominciò un bel dì, quando, alla fine del campionato del mondo, la squadra vincitrice avrebbe dovuto acchiapparsi la Mega Coppa e correre al bar a farsi una coca cola gigante. Sfortunatamente ha voluto che un paio di extra terrestri, passando da quelle parti in maniera assolutamente casuale, abbiano visto la coppa e, attirati dal "design", l'abbiano sottratta alla Terra. Sfortunatamente per loro, una grossa tempesta di meteoriti si abbatté sull'altro-



Che gelatoni! Con una scorpacciata di queste bontà rimpianzerete il vostro stomaco e il vostro punteggio...

...TUTTO IL MONDO È PAESE!!!

Ecco uno per uno i tipacci che incontrerete alla fine di ogni livello... occhio ai colpi bassi!

IL TENORE ITALIANO

Senza fare nomi... non vi pare che questo tipo un po' "in carne" assomigli a qualcuno di nostra conoscenza? L'abbigliamento non vi può ingannare: è lui, l'idolo delle folle... che, oltre ai bicchieri e ai vetri, spaccherà anche voi con uno dei suoi potentissimi acuti, se non avrete l'accortezza di evitarlo.



LOTTATORE DI SUMO

Pensate che questi ammassi di carne e lardo sono considerati come dei sex-symbol in Giappone... come dire che questo bestione (molto simile a Honda) sarebbe il Mel Gibson della situazione. Puah, viva l'occidente, viva Hollywood!!!



LA BALLERINA RUSSA

Sul fatto che questa tizia abbia studiato al Bolscioi ho i miei dubbi, ma con la grazia dei suoi artigli sicuramente troverà un posto in salumeria!



GIOCATORE DI FOOTBALL

Ok ragazzi, l'm Dan, il vostro Dan Peterson e questo fantastic man è il vostro più acerrimo nemico... ma come, di che squadra? Dallas Cowboys che altro?



GIOCATORE DI RUGBY

Siamo in Inghilterra e, come se non si sapesse, gli inglesi sono patiti per questo sport da fare letteralmente in briciole chiunque si metta sulla strada di uno dei loro giocatori preferiti, quindi state attenti agli spintoni di questo bestione!



CARO, MI SI È RISTRETTO LA TUTINA!



CUORE
Riporta a pieno i punti feriti



3 CUORI
Aggiunge 3 cuori ai 2 già presenti



MAGLIETTA
Rende invulnerabili per alcuni secondi



SCARPE
La velocità sarà supersonica con le mitiche "scarpette rosse"



OROLOGIO
Il tempo per voi non sarà più un problema

nave, riducendola in mille pezzettini con la logica conseguenza di spargere i vari pezzi della coppa in varie parti del mondo. E qui entra in azione il nostro eroe che, infuriato per aver perso il suo amato riconoscimento, girerà il mondo in lungo e in largo per cercare di rimettere insieme l'agognato trofeo. Se siete degli abili giocatori anche nella vita (citiamo ad esempio la nostra punta, ovvero la mitica Maria!!!) o se perlomeno non scambiate il pallone con uno sfornato al cioccolato come succede a zia Marisa, allora per voi sarà proprio un gioco da ragazzi aiutare il piccolo "manga kid" a realizzare il suo progetto.

Dovrete attraversare vari Paesi, incontrando culture diverse e accoglienze sempre differenti e, come vi verrà dato modo di notare, nient'affatto cortesi!!! Ognuno dei 5 livelli è costituito da 3 sotto-sezioni, durante le quali dovrete raccogliere il maggior numero di bonus possibili, senza parlare poi delle ormai mitiche "figurine Panini", ossia immagini di calciatori che troverete durante il vostro viaggio e che vi saranno utili per completare il vostro prezioso album... per baratti o scambi scrivetele senza esitazione! Durante la vostra missione avrete con voi il vostro fido pallone da calcio, che vi aiuterà a sbarazzarvi degli avversari che tenteranno di impedire la vostra avanzata. In realtà, la realizzazione delle animazioni del pallone è davvero carina. Infatti, non solo potrete usarlo per far fuori i cattivacci con una sonora pallonata sul muso, ma vi accorgerete di quanti movimenti e strani giochi di equilibrio si possano fare con un po' di pratica. Altezze altrimenti improbabili diventeranno per voi punti facilmente raggiungibili

La Coppa del Mondo è certamente la più importante delle coppe calcistiche ma questa volta pare proprio che ci sia un problemino...



In realtà questi extra-terrestri disonesti hanno fatto tutto questo lavoro per niente, ben gli sta!



Adesso recuperare tutti i pezzi sarà proprio dura, ma intanto visiterete un sacco di bei posti!

e, inoltre, non avrete più ragione di temere uccellacci del malagurio che svolazzano sulla vostra capoccina... senza parlare poi di rovesciate megaboliche o di assurdi palleggi che riusciranno sicuramente a farvi sorridere. Ricordate che il vostro pallone, essendo, per così dire, una vostra "appendice", riuscirà ad acchiappare tutti i bonus contro cui sbatterà, facendovi risparmiare quel tempo prezioso che servirà per giungere alla fine del livello prima che scatti il fischio di fine partita!!!

• Red Fury



Sulla punta dell'abete... sulla punta del naso... in ogni caso l'equilibrio non vi mancherà!



Wow, ragazzi, che rovesciata! Se questo non è un tiro da manuale allora è una tartina al salmone!

COMMENTO

SN

La Yanoman ha sviluppato un'idea che aveva avuto abbastanza successo su Amiga, anche se credo che ormai, nel panorama videoludico di questi ultimi tempi, un gioco come Soccer Kid non possa avere più di tanti proseliti. Infatti, sebbene non sia malaccio come animazione degli sprite e soprattutto per la realizzazione dei movimenti con la palla, purtroppo mi sembra alquanto scarsino in fatto di grafica, che mi è sembrata davvero un po' spartana, per quanto riguarda la varietà dei vari nemici. Inoltre, il livello "easy" è davvero molto facile (beh, che cosa ti aspettavi? NdR), anche se è possibile rendere il gioco più intrigante settandolo su un superiore livello di difficoltà, ma quanti di voi sono disposti a farlo? Giocando, salta subito agli occhi come una sezione sia identica all'altra all'interno di uno stesso livello, al punto che perfino i nemici appaiono negli stessi punti. Insomma, che dirvi... c'è sicuramente di meglio!

SCHEDA TECNICA

Titolo **Soccer Kid**
Casa **Yanoman**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **5**
Livelli di difficoltà **2**

PIATTAFORME



I fondali sono davvero troppo scarsi di particolari
Niente di speciale se non in qualche sporadico momento
Semplice il livello easy nel quale potrete sbizzarrirvi col pallone!
I livelli sono un po' tutti uguali e avanzare non vi darà tanta soddisfazione!



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



ALCAHEST



Lo farò, giuro che lo farò! Davvero, prometto: stavolta lo faccio sul serio. Giurin giuretta, croce sul cuore, parola di Giovane Marmotta e di Vecchio Porcello. Cosa? Come cosa? Imparare il giapponese, ecco cosa...

Beh, se non proprio impararlo per bene, almeno conoscere quel centinaio di ideogrammi o giù di lì che mi permettano di capire la trama di un gioco. In questo modo potrò spiegarvi chi o cosa è *Alcahest*. Eh sì, l'unico mistero è questo, perché il resto della storia è decisamente chiaro: un regno felice e ricco è stato preso d'assalto da un demone cattivo e fetente come un ratto di fogna. Costui è a capo di un'orda di banditi e in più conosce le arti magiche, così da potere evocare orride e tremende creature da mettere a guardia di ciascuna delle aree strategiche del regno. Nessuno riesce a contrastare il fetuso... Anzi, qualche tentativo viene fatto, ma l'unico risultato è che, alla mensa dei cattivi, da un po' di tempo a questa parte c'è sempre spezzatino di eroe. Le cose vanno avanti in questo modo fino a quando non compare al protagonista del gioco, il cui nome è Alen, uno degli dei buoni il cui culto è osservato nella terra oppressa. Il dio rivela ad Alen che l'unico modo di picchiare il buzzurro è di affettarlo con la maxi-spadona ultra potente che riceverete dallo stesso dio una volta che gli avrete consegnato le quattro parti di un amuleto, custodite dai quattro luogotenenti del re cattivo. Alen, ricco di speranza, di fiducia e di una notevole incoscienza, si avventura, armato di sola spada e scudo, contro l'armata del perfido invasore.



Il primo livello è molto, troppo semplice. Ma, visto che siete male armati e non avete ancora trovato compagni d'avventura, va anche così. Provate a girare un po' tra alberi, rocce e cespugli per trovare armi ed oggetti utili, come energia extra. Usate il livello anche per impraticarvi con i quadratini che vi fanno saltare o accelerare. Una carica con la spada è ottima per fare molto male ai mostri più grossi.

DOVE LE METTO TUTTE QUESTE COSE?

Di seguito vi presentiamo un breve elenco dei principali oggetti che troverete nel gioco. Impossibile elencarli tutti, accontentatevi di questi.



Servono per evitare che vi si brucino i calli quando camminate sulla lava bollente.



Alza il livello di energia del giocatore. Sono sicuro che non ci eravate arrivati.



Serve per accendere il fuoco e scaldare la frittata di maccheroni che la mamma dell'eroe gli ha preparato per pranzo.



Permette alla vostra spada di "sparare" colpi a distanza. Comoda davvero!



Se la suonate, i nemici crederanno che il loro turno di lavoro sia finito e vi lasceranno in pace. Ma qualcosa o qualcuno ("...s'avvicina, col suo profumo") potrà sentire il richiamo...

AMICI E PARENTI



Nella vostra avventura sarete aiutati da numerosi personaggi. Quella che segue non è che una misera lista di coloro che saranno pronti a dare la vita per voi:



Ha i capelli rossi, lancia incantesimi a ricerca automatica (!) e causa un immane sconvolgimento piantando per terra il suo bastone. In più, è pure carina...



Spara delle folgori mostruose, ma ne stende di più con il suo fascino (leggi minigonna strategica). Ueilà, che bella figliola! Qualcuno ha il suo numero di telefono?



Anche se è appiedato, il mantello è tipico di chi a cavallo ci va (motivi coreografici, nevvvero)! Fa molto male con un corpo contundente legato a una catena (Stella del Mattino, NdR).



Grosso, cattivo e capace di sparare palle di energia. Spero che non sia il fidanzato della valchiria...



Una via di mezzo tra Don Lurio (per le dimensioni) e un Motorino (per la velocità). Colpi multipli sparati a ventaglio per questo velocissimo soldo di cacio.

Lo schermo ci mostra dall'alto il paesaggio e i personaggi, un po' come accadeva in *Zelda*. Lo schema di gioco è incentrato sull'azione pura e semplice: gli elementi GdR che ho citato vi permettono al più di cambiare il vostro equipaggiamento e le vostre armi, e gli enigmi che vi si presentano innanzi non sono che lontani parenti di quelli che trovate in giochi quali *Zelda* e *Secret of Mana*. Affronterete in sequenza numerosi livelli lunghi e straricchi di mostri di ogni taglia: banditi, lupi, pipistrelli, guerrieri a piedi e a cavallo, maghi, orchi, elfi e chi più ne ha, più ne metta... Ci sono poi i mostri finali: belli, sì, ma non solo. Sono tra i mostri più fantasiosi che abbia mai visto, basti pensare al mega guerriero bio-meccanico del primo livello, immerso in un fiume di lava, che si avventa su di voi con dei diretti degni di Mike Tyson, spettacolare! Oppure provate a dare un'occhiata al drago che incontrate nel secondo livello: è disegnato in modo encomiabile, si muove rapidamente e in maniera decisamente fluida... ed è cattivo come pochi! Ma le sorprese positive non finiscono qui: durante il gioco incontrerete personaggi che si uniranno a voi per aiutarvi a rovesciare il dominio del despota. Questi personaggi funzionano un po' come i pod in *R-Type*: vi seguono e fanno fuoco insieme a voi, facendo pulizia sullo schermo. Inoltre possono usare delle armi speciali (limitate) che indeboliscono tutti i nemici. In più, di quando in quando, incontro-

rete anche altri esseri amici che faranno fronte comune con voi: anche in questo caso, però, l'aiuto che potrete ricavare da questi esseri è limitato nel numero, e quindi farete bene a conservarli per le situazioni difficili. Il vostro personaggio, infatti, si troverà molto spesso a dover affrontare diversi avversari rognosetti in una volta sola, e la sua fida spada può non essere sufficiente. Anzi, le sue spade, poiché sono numerose e ognuna può colpire in maniera normale o sferrare un attacco speciale, semplicemente tenendo premuto il tasto di fuoco, proprio come per il raggio del caccia di *R-Type*. Oltre alle armi e agli alleati, nel gioco troverete dei forzieri che possono contenere degli oggetti che vi torneranno utili nel corso del gioco, come stivali, torce e moltissimi altri (vedi box). Ultime note di merito vanno alle schermate grafiche che tra un livello e l'altro spiegano l'evolversi della storia, con il re cattivo che si preoccupa sempre di più e che prepara le contromosse. OK, abbiamo finit... ah, il sonoro, mi ero scordato il sonoro! È bellissimo anch'esso, non vi preoccupate, con tantissimi brani che si adattano perfettamente al gioco e con una caterva di effetti sonori azzeccati.

P.S.: Poi ho scoperto chi è Alcahest: è il nome del demone cattivo. Che cosa credete, noi di Gippi ne sappiamo una più dei giapponesi... Sayonara a tutti.

• Paddy



alcuni punti sembrano insuperabili. Provate a cercare il quadratino per saltare meglio di Air Jordan.



Ehi, ma dove sono i nemici? Ragazzi, state forse giocando a nascondino?

COMMENTO

SN

Alcahest è uno di quei giochi che "rischia" di piacere proprio a tutti: a chi ama l'azione, a chi predilige le ambientazioni fantasy e a chi vuole perdere un po' di tempo a risolvere enigmi. Qui ce n'è davvero per tutti i gusti: immaginate di giocare a *Commando*, ma con in più la possibilità di selezionare tra varie armi, corazze e vari oggetti magici. In più, l'area di gioco è vastissima e non crediate di poter finire il gioco in poche ore: otto (ma forse sono di più...) livelli vasti, intricati e pieni di insidie vi attendono. Il gioco, tuttavia, fornisce una password (in giapponese) dopo aver superato ciascun livello. Anche *Alcahest*, però, ha i suoi difetti: è un po' difficile in certi punti, e il fatto che il testo sia in giapponese di certo non aiuta la comprensione degli enigmi. Per esempio, potrà capitarvi di girare in un labirinto che non avrà uscita fino a quando non premerete una certa mattonella che farà defluire l'acqua sottostante, rivelando un passaggio segreto fino ad allora rimasto nascosto. Ma, a parte queste sottigliezze, il gioco è bello e si lascia giocare molto bene. Positivo, positivo...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Alcahest
Casa	Squaresoft
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Belli i fondali e gli sprite, anche se l'animazione avrebbe potuto essere migliore.	Ottimi la colonna sonora e gli effetti.	Ottima la manovrabilità del personaggio. Peccato che sia in giapponese.	Otto lunghi livelli, tanti mostri e un sistema di password in giapponese.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

THE NINJA WARRIORS



AAA: cercasi volontari per salvare il Paese da dittatore infame e decisamente poco socievole, compenso

da concordare. Recarsi presso il quartier generale dell'alleanza ribelle per stendere piano di battaglia. No perditempo e infiltrati del dittatore. Telefonare al 666.666 per appuntamento.

Ecce a cosa si erano ridotte le forze ribelli capitanate da Mulk, unica resistenza ancora attiva contro il dominio di Banglar, scienziato pazzo che dominava la Nazione. Morti in battaglia gli elementi di spicco dei ribelli, ai capi della resistenza non restò altro da fare se non un'inserzione sul giornale. Furbi, vero? E così, tra un Vendo Vespa 50 con motore Ferrari e un Regalo cucciolo di polipo, comparve la succitata offerta d'impiego. Ma Banglar era cattivo, mica fesso, e capì subito che il dittatore in questione era lui: fece rispondere all'annuncio un suo incaricato che, dopo appuntamento, si recò nel quartier generale ribelle dove sbaragliò la resistenza minacciando di farla assistere ogni giorno a 'Sgarbi Quotidiani' se non si fossero arresi. Si arresero... Sembrava finita, ma gli scagnozzi di Banglar



Quando una macchina odia un'altra macchina succedo-

SIAM TRE PICCOLI ROBOTTIN. SIAMO TRE FRATELLIN...

Ecco la descrizione dei tre robot che potrete impiegare per togliere il brutto muso di Banglar dalla superficie di questo pianeta.

NINJA



Droide enorme. Praticamente, la proporzione tra costui e i suoi "colleghi" è la stessa esistente tra Bud Spencer e Don Lurio. Armato di terribili nunchaku, ha nella potenza la sua prerogativa principale. Non è molto agile, ma come lui non mena nessuno...

KUNOICHI



Che bel pezzo di droidessa! Lunghi capelli biondi vanno a incorniciare un volto angelico e una spada lunga quanto un palo del telegrafo. Agilissima e sufficientemente potente, Kunoichi è un'ottima scelta se vi piace lavorare di fioretto invece che di sciabola.

KAMAITACHI



Il più cattivo di tutti (nell'aspetto). Montate nelle braccia ha un paio di lame di dimensioni tali da far venire invidia alle unghiette di Freddy Kruger! È devastante e velocissimo: vederlo in azione quando colpisce a ripetizione è un vero spettacolo.

non avevano fatto i conti con tre droidi che, non essendo dotati di sentimenti ed emotività, non potevano odiare né tanto meno essere annoiati a morte dalla trasmissione. Qui entrate in ballo voi: guidate uno dei tre robot da battaglia nel tentativo di sconfiggere il despota. Il gioco si presenta come un picchiaduro a scorrimento orizzontale: si va a destra o a sinistra e non c'è profondità come, per esempio, in *Final Fight*. Ai vostri comandi rispondono tre droidi colossali e cattivissimi, mica Pippo, Pluto e Paperino... Ninja, Kunoichi e

Kamaitachi, questi i loro nomi, picchieranno come difensori bulgari per aprirsi un varco tra le fila di Banglar. Tra le mosse effettuabili c'è la possibilità di afferrare e scagliare contro i nemici motociclette, barili, casse e fioriere. Inoltre, a loro disposizione c'è una mossa speciale dagli effetti davvero devastanti, che è possibile effettuare allorché la barra di energia posta in basso sullo schermo è completamente colorata. I livelli che dovrete attraversare prima di giungere allo scontro finale con Banglar sono otto, alla fine di ciascuno



Spazzare via i prezzolati mercenari di Banglar non è altro che un allenamento per lo scontro finale.



A colpi di nunchaku questo boss di fine livello dovrebbe

I QUATTRO + QUATTRO DI NORA ORLANDI

I 4+4 di Nora Orlandi? Non so chi fossero, di certo avevano poco da spartire con i boss di fine livello che incontrerete...

LIVELLO 1



Un robot alto e apparentemente potente che in realtà è più tenero di un savoiardo. Colpitelo alle gambe e state attenti quando scalcia. Per il resto è un vero zuccherino.

LIVELLO 2



Questo tizio con motosega cercherà di farvi del male. Stendetelo con la stessa tattica usata con il precedente, ma questo tipo è molto più veloce e pericoloso. Se non sarete attenti vi taglierà i capelli con una sfumatura eccezionale.

LIVELLO 3



Un mago del nascondino, per di più dinamitardo. Questo essere sa rendersi invisibile, e per di più vi attacca con delle granate. Evitatele saltando e colpitelo con tempismo.

LIVELLO 4



Molto elegante, con un paio di baffetti e una sorta di bastone in mano. È il boss del quarto livello, e il bastone ve lo vuole rompere sulla testa. Non fatelo avvicinare, altrimenti vi renderà la vita difficile, oltretutto breve.

LIVELLO 5



Un tizio biondo che si sposta in maniera ultrarapida. Dopo un po' di imbarazzo iniziale, imparerete a stopparlo con dei colpi d'incontro. Tempismo, ci vuole tempismo.

LIVELLO 6



Due al prezzo di uno, alé! Questa simpatica coppia va affrontata con balzi felini per evitare che le loro tremende scivolose giungano a bersaglio. State attenti quando saltano!

LIVELLO 7



Una lucertolona verde che zompa da un capo all'altro dello schermo cercando di farvi fuori. Qui le cose cominciano a farsi davvero antipatiche, ma se starete a distanza non ci metterete molto a sbarazzarvene.

LIVELLO 8



Bangiar! È piazzato all'interno di una postazione spara-laser, mentre i suoi puzoni vi attaccano come forsennati. Per sconfiggerlo, dovrete scaraventare i cattivi sul vetro della postazione e poi...

stage dovrete vedervela con un boss da ridurre in pezzettini piccoli piccoli. Tecnicamente, il gioco è eccellente: la grafica è ottima, con molti colori, splendide le animazioni sia dei tre droidi che degli avversari, tutti disegnati con molta cura e del tutto assenti i rallentamenti. Gli effetti audio sono di ottima fattura e la colonna sonora è ricca di brani adatti all'azione. Insomma, un gioco perfetto? Beh, se non avesse avuto "continua" infiniti...

• Paddy



Innaturale per un droide attaccare in maniera particolarmente spettacolare, visto 'sta lama incatenata?



Degli avversari umani armati di semplici coltelli non possono certo spaventare un super droide, o no?

COMMENTO

SN

Aaaaagggghhh!!! Me l'hanno fatto ancora una volta!!! Ma perché rovinare un gioco così bello regalando i continui infiniti? Un gioco che dura quanto un ghiacciolo non può essere un acquisto da non lasciarsi sfuggire. Eppure la grafica è ottima, con animazioni splendide e totale - ripeto: totale - mancanza di rallentamenti, e anche il livello di difficoltà è molto ben bilanciato. Le ambientazioni sono fantasiose e ci sono dei tocchi di vera classe, come quando siete attaccati da un elicottero con mitragliatrice o quando un carro armato esce dal garage (!) e sbuca fuori un super robot: impressionante! E la giocabilità? Eccellente: i droidi rispondono ai vostri comandi con prontezza inversamente proporzionale alla loro mole, ma in ogni caso sempre con precisione e accuratezza. Buono anche il sonoro. E allora, se saprete resistere alla tentazione dei continui, fiondatevi dal vostro negoziante di fiducia, altrimenti fatevelo prestare da un amico che l'ha comprato.

SCHEDA TECNICA

Titolo The Ninja Warriors Again
Casa Taito
Distribuzione Import
N° Giocatori 1
Continua? Infiniti
Livelli di difficoltà 2

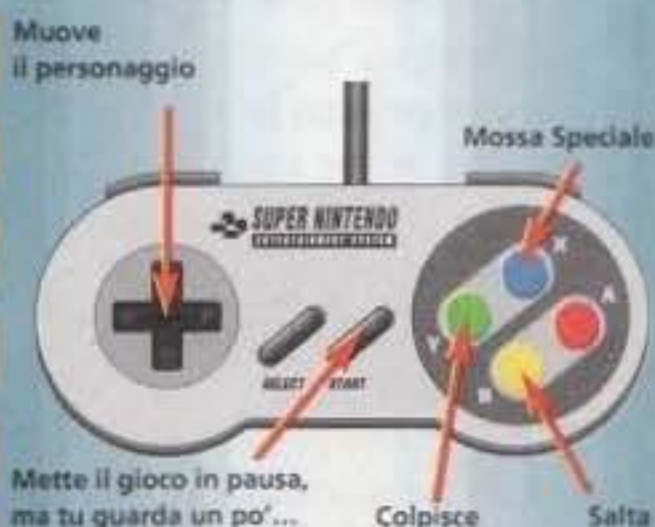
PICCHIADURO



Ottima: tanti colori e animazioni spettacolari
Molto buoni gli effetti e la colonna sonora. Un po' di rock in più non avrebbe guastato
Semplicemente perfetta! Ci metterete pochi secondi a padroneggiare ciascun droide!
Ottimo il bilanciamento della difficoltà, pessima la possibilità di continuare all'infinito



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A●○○○○○P



Edizione straordinaria!
In esclusiva per i lettori di Gheim Pauà, un esperto commenterà la nuova simulazione

bellica della Absolute. Ho l'onore di presentarvi un ufficiale della U.S. Navy decorato con la DFC nella recente guerra del Golfo: il tenente Dennis "Maverick" Peroni.

Gheim Pauà: Tenente Peroni, ma lei ha per caso origini italiane?

Peroni: Certo, la mia cameriera è di Vergate sul Membro (NO).

GP: Mi sembrava di riconoscere l'accento... Ma iniziamo a parlare di questa cartuccia. Per cominciare ci vuol dire che tipo di gioco è?

P: Come forse si può dedurre dal titolo, questo è un simulatore di volo. Voi impersonate un pilota della Marina americana e avete il compito di pattugliare una "no-fly" zone, cioè una zona dove non è consentito l'accesso ad alcun tipo di aereo. Il gioco è suddiviso in diverse missioni nelle quali, oltre ad abbattere gli aerei non autorizzati, dovrete attaccare alcuni obiettivi strategici. Tutte le missioni si svolgeranno in mare aperto e gli obiettivi potranno essere aerei radar, piattaforme petrolifiche o addirittura interi isolotti dove si producono armi chimiche.

GP: Fin qui è tutto chiaro, ma passiamo a qualcosa di più dettagliato.

P: Innanzitutto nella presentazione potete ammirare il vostro stupendo aereo. Si tratta naturalmente di un F-14 su cui spicca lo stemma del glorioso squadrone VF-1 WOLFPACK. L'F-14, modestamente, è il miglior caccia intercettore del mondo, è capace di raggiungere i 2.4



Un sommergibile sta per lanciarvi un missile. Non dite-mi che non l'avete notato sul display?



Il carburante sta per finire. Sul display vi viene comunicato che è decollato l'aereo per il rifornimento in volo.



Come potete vedere da queste immagini dovrete com-

della forza militare degli Stati Uniti d'America. Altrettanto mitica è la portaerei dove avverranno le fasi di decollo e atterraggio, si tratta della Nimitz, riconoscibile dal numero 68, che prende il nome dall'ammiraglio americano famoso per la battaglia navale di Midway del 1942. In cielo, invece, vi aspetta il classico nemico dotato di Mig 29 di fabbricazione russa e intenzionato più che mai a non rispettare gli accordi.

GP: Le premesse non sono male, ma cosa ci può dire del gioco vero e proprio?

P: La grafica è molto curata e dettagliata sotto tutti i punti di vista. Le animazioni che accompagnano il decollo e l'atterraggio sono molto spettacolari e le diverse condizioni atmosferiche riescono a vivacizzare efficacemente la monotona distesa d'acqua. Una menzione particolare va fatta però per l'ottima ricostruzione dell'abitacolo e dei molti comandi che lo caratterizzano. In particolare il display multi funzione posizionato davanti alla cloche riproduce fedelmente molte delle funzioni di un vero display. Su questo, ad esempio, sono visualizzati tutti i vari sistemi radar, in grado di fornire informazioni utili riguardo alla posizione di aerei o missili nemici; il sistema ILS, indispensabile per le fasi di atterraggio; il sistema ECM, che gestisce le contromisure elettroniche come gli chaff e i flares...

VENI, VIDI, VICI

- Per decollare tenete premuto il tasto B e spingete verso l'alto fino a raggiungere la velocità massima. La velocità è indicata in rosso, a sinistra del display principale.
- Quando siete in volo controllate la velocità se non volete finire subito il carburante.
- I missili non bastano per tutti i Mig. Cercate quindi di non usarli tutti all'inizio della missione perché potrebbero servirvi più avanti.
- State alla larga dai sommergibili perché sono molto pericolosi.
- Se volete atterrare sulla portaerei prima del termine della missione, selezionate la mappa con il tasto SELECT e quindi selezionate la portaerei con il tasto X. Se vi negano l'accesso, scaricate completamente le armi e riprovate.
- Per colpire gli obiettivi finali, selezionate sulla mappa e recatevi in quel punto.
- Per atterrare dovete semplicemente ridurre la velocità a circa 30 nodi e indirizzare correttamente l'aereo. Se non volete schiantarvi, assicuratevi che tutti i sistemi radar siano attivi.
- Prima di uscire di casa chiudete sempre il gas.



Continuate a sparare a quel Mig, quindi effettuate un looping e portatevi alle sue spalle.



Atterrare sulla portaerei è più facile di quanto si creda. Volendo potete anche allenarvi in un apposito schermo.

GP: Mi scusi se la interrompo, ma potrebbe spiegarci il significato di queste ultime parole?

P: Certamente! Gli chaff sono piccoli pezzetti di metallo in grado di disorientare i missili dotati di guida radar, mentre i flares sono delle specie di fiaccole in grado di deviare i missili che usano sistemi a infrarossi a ricerca calorica.

Per quanto riguarda l'armamento, invece, il vostro F-14 trasporta AIM 54, AIM 7, AIM 9 e in più è fornito di un mitragliatore M-61, composto da sei canne rotanti, capace di sparare 6000 colpi da 20 mm al minuto.

GP: Mi scusi ancora, ma noi vogliamo capire. Che cosa sono gli AIM?

P: AIM è l'acronimo di Air Interception

Missiles, in pratica sono dei missili a ricerca. Gli AIM 54 sono i cosiddetti "Phoenix", sono i missili più sofisticati poiché contengono un radar che consente loro di colpire un nemico, senza neanche inquadrarlo, anche a grande distanza. Potete però utilizzarli solo a partire dalla dodicesima missione, nel frattempo dovete cavarvela con i soli AIM 9, anch'essi dotati di guida radar attiva ma con un raggio d'azione abbastanza limitato, e con gli AIM 7 chiamati generalmente "Sparrow" che sono invece forniti di guida radar semi attiva ma possono colpire aerei a maggiore distanza.

Con questo è davvero tutto, passo e chiudo.

• Trust



Sopra, il vostro mirino è di forma triangolare, questo significa che avete selezionato i Phoenix. A sinistra, nel display è rappresentata un'altro dei vostri numerosi successi.

COMMENTO

SN

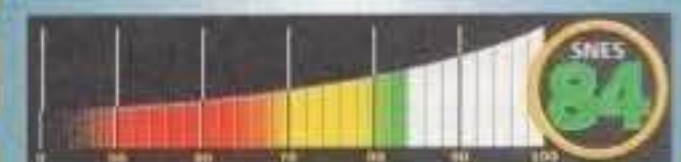
Turn and Burn riesce dove altri hanno fallito. Grazie a una sapiente miscela di vari elementi, questo gioco può essere definito sia come il più giocabile e immediato dei simulatori, sia come il più complesso e accurato degli arcade. Dietro a una ricostruzione molto attenta e precisa dell'aereo e della sua strumentazione si nasconde infatti una grande giocabilità. In particolare poi, la grafica e il sonoro riescono davvero a soddisfare le esigenze di realismo e spettacolarità che spesso in passato sono state ritenute inconciliabili. Tutto questo è dovuto soprattutto all'ottimo uso che è stato fatto del Mode 7, che non fa rimpiangere la grafica poligonale dei simulatori più famosi. Non manca però anche qualche nota dolente. Fondamentalmente il problema sta nella eccessiva somiglianza di tutte le missioni. Il gioco rischia infatti di annoiare i meno appassionati. Tutto sommato però l'utilizzo delle password dovrebbe ovviare a questo problema, consentendo anche ai non addetti di avviarsi al genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Turn and Burn**
Casa **Absolute**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **2**

SIMULAZIONE

GRAFICA	SONORO	GIOCA-BILITÀ	SFIDA
Molto curata e dettagliata, ma un po' monotoni i fondali.	Effetti sonori e musiche di atmosfera.	Il divertimento è direttamente proporzionale ai Mig abbattuti.	Tante missioni sempre più difficili.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

DRAGON'S REVENGE



Io non sono mai stato superstizioso. Del resto non credo neanche ai fantasmi (ai vampiri sì, però).

Comunque, molta gente pensa che toccare ferro porti fortuna. Alcuni, però, preferiscono toccare le palle... del flipper, ovviamente. Sì, perché essendo di metallo...

Si narra che in un'antica era ormai dimenticata, le tenebre avvolgessero la Terra come un oscuro sudario, e che il Male dominasse sovrano sopra ogni landa. A quell'epoca, gli esseri umani e tutti gli animali vivevano succubi dei malvagi principi delle tenebre che regnavano su di essi con spietata crudeltà. Ma, un giorno, un coraggioso manipolo di persone a cui la storia attribuisce il titolo di eroi si ribellò ai tiranni e, facendo uso dei Mistici Poteri concessi loro dalla divinità della Luce, riuscirono a bandire il Male e a riportare l'ordine e la pace su tutta la Terra. Per generazioni, i discendenti di quegli arditi governarono con saggezza e moderazione. Purtroppo, è destino che anche il più forte e illuminato dei poteri debba terminare, prima o poi. Così, l'ultimo discendente della fiera stirpe perì senza lasciare alcun degno successore. Fu allora che accadde: i cieli si oscurarono di nuovo e da essi discese il malefico Re dei Draghi con il suo sinistro seguito, un'intera legione di creature malvagie e impure, ognuna dotata di una parte del potere del loro oscuro Signore. Furono essi che individuarono coloro che avrebbero potuto mettere a repentaglio l'iniqua sovranità del dragone e provvedettero a rinchiuderli in alcune sfere di cristallo magiche. Ma la leggenda diceva che un giovane dotato di scin-



Una suggestiva inquadratura della sezione centrale del tavolo base. Notate che la faccia un mezzo è animata!



Nella parte terminale del tavolo base la pallina accelera improvvisamente. Belia fetentona eh!



Gli schemi bonus sono veramente bellissimi: in quello in alto dovete cercare di liberare la sacerdotessa in abiti succinti che osserva con sguardo ammiccante. Forse la presento alla mia mamma...

BUMBERS, JOYPAD E PALLE D'ACCIAIO

Dragon's Revenge non è certamente il primo flipper per Mega Drive, anche se, probabilmente, è il più riuscito. Attualmente, a quanto mi risulta, sono ben sette i flipper prodotti per il sedici bit di casa Sega. Di questi, soltanto cinque sono riusciti a raggiungere le italiane sponde e si possono trovare in commercio senza grosse difficoltà, mentre i rimanenti due, che hanno titoli impronunciabili, sono distribuiti soltanto in Giappone. Oltre al suddetto Dragon's Revenge potrete dunque trovare dal vostro negoziante di fiducia:



DRAGON'S FURY (Technosoft, 1991)

Come abbiamo detto, si tratta del predecessore di *Dragon's Revenge*. Presenta praticamente la stessa struttura elementare, con un tavolo di base leggermente più piccolo del flipper fantasy e diversi schemi bonus, la cui risoluzione è sostanzialmente obbligatoria ai fini del gioco. È esplicitamente ispirato al genere horror e, come il titolo della Tengen, è dotato di un efficace sistema di password. Voto: 76%



CRUE BALL (Electronic Arts, 1990)

Ispirato al celebre complesso heavy metal dei Motley Crue, si tratta anch'esso di un flipper d'ispirazione horror, con alcuni particolari tanto ripugnanti da sfiorare spesso il limite del cattivo gusto. Caratterizzato da una facilità eccessiva e da una scarsa varietà di gioco (presenta un solo schermo bonus), ha però il suo punto forte nel sonoro, composto ad hoc dagli stessi Motley Crue. Voto: 55%



VIRTUAL PINBALL (Electronic Arts, 1993)

A dispetto del titolo, questo gioco ha ben poco di virtuale: si tratta invece di un flipper tradizionalissimo e, tutto sommato, un po' monotono e banale. La particolarità di questa cartuccia sta, invece, nel suo "construction kit" che consente al giocatore di fabbricare il flipper dei propri sogni modificando a proprio piacimento lo sfondo, lo stile dei bumpers, la velocità della pallina, la colonna sonora, ecc. L'ideale per i maniaci (del flipper, of course). Voto: 75%



SONIC SPINBALL (SEGA, 1993)

Bizzarro incrocio di un flipper con un platform-game, Sonic Spinball è senza dubbio il gioco più strano tra tutti quelli proposti. A prescindere dalla stessa pallina, egregiamente sostituita dal porcospino blu, questo titolo obbliga il giocatore a confrontarsi, alla fine di ognuno dei quattro livelli di cui il gioco è composto, con un boss finale, particolare alquanto insolito per questo genere di giochi. Sono presenti inoltre quattro schemi bonus, come nella miglior tradizione. Voto: 86%

ndStylz) sarebbe venuto e avrebbe liberato i eroi. Quel tempo è finalmente giunto.

Ricordate *Dragon's Fury*? Il gioco, uscito nel '91 e conosciuto anche come *Devil Crash* in Giappone e Stati Uniti, si presentava come un bizzarro e divertente flipper efficacemente ispirato al genere horror. Bene, questo è il suo degno successore. Sviluppato dagli stessi programmatori di tale flipper del terrore, *Dragon's Revenge* ne presenta più o meno la stessa struttura, limitandosi a variare semplicemente l'ambientazione ideale cui si ispira, che, da un truculento genere splatter-horror, passa a un più "soft" genere fantasy. Identica struttura fondamentale, dunque: entrambi i titoli si presentano sostanzialmente come



dei flipper di tipo tradizionale, con bumpers, "funghi" e bersagli fissi o mobili a volontà. In più, ad arricchire e variare la giocabilità sono stati aggiunti degli schemi bonus, la cui risoluzione rappresenta proprio lo scopo principale del gioco. Superando ogni

schema, infatti, si riesce a liberare uno degli eroi a cui abbiamo accennato prima. E sono proprio gli schemi bonus a costituire la parte migliore del gioco, realizzati con estrema cura si ispirano chiaramente a celebri saghe del genere fantasy: dalla trilogia del 'Signore degli Anelli' di J. R. R. Tolkien, a quella della 'Spada di Shannara' di Terry Brooks, ai libri di 'Conan il Barbaro' e così via. Un ottimo ed efficace sistema di password aggiunge pregio alla cartuccia che, probabilmente, rappresenta il miglior titolo del suo genere per il sedici bit di casa Sega. Andate, dunque, e che lo Spirito del Signore delle Grandi Acque sia con voi!

• Vordak



La sacerdotessa del male si è svegliata dal suo torpore eterno e non sembra affatto di buon umore.

COMMENTO



Niente male, davvero niente male: pur mantenendo invariata la struttura fondamentale del gioco (già di per sé ottima), *Dragon's Revenge* presenta dei miglioramenti notevoli rispetto al predecessore. In primo luogo, la grafica, ora più chiara e dettagliata, specie nei livelli bonus. Anche il sonoro è migliorato, grazie alla maggior varietà e qualità dei motivetti di sottofondo. È stata inoltre aggiunta qualche frase digitalizzata per dare un pizzico di classe in più. Il tavolo base è stato visibilmente ampliato, sia in larghezza che in lunghezza, e l'algoritmo che gestisce il movimento della pallina è stato ulteriormente perfezionato. Gli schemi bonus sono veramente stupendi e presentano una difficoltà generalmente ben bilanciata. È stata aggiunta l'opzione a due giocatori che aumenta di una certa misura la longevità della cartuccia. Se vi piace il genere, non lasciatevelo sfuggire!

SCHEDA TECNICA

Titolo **Dragon's Revenge**
Casa **Tengen**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1/2**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

FLIPPER

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Generalmente buona, ottima nei livelli bonus	Discreto arrangiamento dei motivi di sottofondo. Un po' scarni gli effetti sonori	Cosa può esserci di più giocabile di un buon flipper?	Gli schemi bonus sono molti e vi terranno impegnati abbastanza a lungo



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

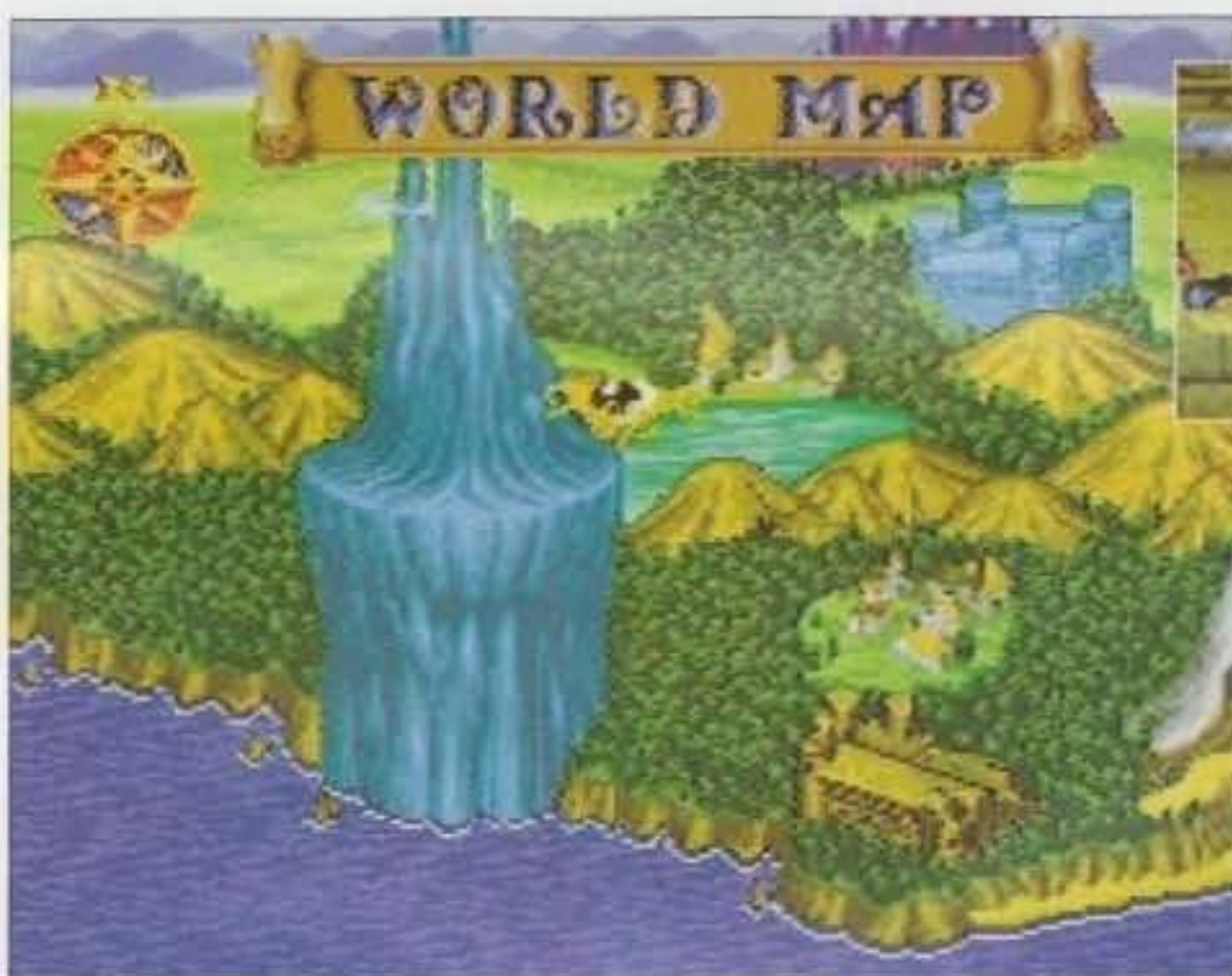


THE KING OF DRAGONS



Un perfido drago di nome Smog imperversa nella valle. Gandalf, uno stregone buono, riunisce allora i più valorosi uomini delle varie popolazioni che abitano le Terre Selvagge, e parte con loro alla volta della montagna del drago.

Il succo del gioco è questo, mi sono preso però una piccola licenza per quanto riguarda i nomi dei personaggi. Forse qualcuno di voi li avrà già sentiti, ma non sono riuscito a trattenermi visto che si tratta di un affettatutto dalle marcate venature fantasy. Non si può infatti fare a meno di rendere omaggio al grande J.R.R. Tolkien, che grazie alla sua straordinaria fantasia è riuscito a creare e a descrivere, come fosse reale, un intero mondo con una sua geografia, una sua lingua e con i suoi strani abitanti. Ricollegandoci al gioco in questione si può dire che *TKoD* è una sorta di trasposizione non autorizzata e molto libera del bellissimo libro "Lo Hobbit", del suddetto autore, che a sua volta è l'anticamera del più conosciuto "Il Signore degli Anelli".



La montagna azzurra che potete vedere sulla destra della mappa è la caverna del pericolosissimo drago. Non appena entrerete nella sua grotta verrete abbagliati da una montagna d'oro e pietre preziose. Ma prima di poterci mettere le mani sopra dovete colpire la testa del mostro cercando di evitare i suoi attacchi.

LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Questo gioco è un po' un anello di congiunzione tra i GdR fantasy e i picchiaduro. È quindi naturale che possiate scegliere il protagonista della vostra missione spaccassosa tra diversi personaggi classici.

ELFO



È un abitante di Elfame. Non è piccolissimo né immortale come vuole la tradizione, ma

comunque vive fino a tardissima età e rimane agile e di bell'aspetto fino alla morte. La sua arma è un arco.

MAGO



Lo stregone è sempre uno dei personaggi più affascinanti. Per sconfiggere gli avversari

usa i suoi numerosi incantesimi, ma la sua energia vitale è la più bassa di tutte.

GUERRIERO



È il classico forzuto tutto muscoli e poco cervello. Come arma usa le spade più svariate e per

difendersi può usare lo scudo. La sua alta energia vitale compensa lo scarso raggio d'azione della sua arma.

CHIERICO



Un personaggio davvero misterioso. Si tratta di un sacerdote guerriero, ma più che altro

ricorda i crociati medioevali con il suo scudo e le sue possenti mazze ferrate.

NANO



Non poteva mancare il tipico nano barbuto. È molto agile e può compiere salti di notevole

lunghezza, ma la sua arma e la sua altezza lo costringono a pericolosi scontri a distanza molto ravvicinata.

LE DUE TORRI

All'interno degli scrigni che troverete sul vostro cammino possono nascondersi molte cose. Possono esserci gioielli, potenziamenti per il vostro armamento oppure strane sfere colorate. Se colpite queste sfere libererete potentissime magie capaci di fare piazza pulita di tutti i vostri avversari.

METEORE

Una pioggia di grossi meteoriti si abbatte sul campo di battaglia schiacciando gli orribili nemici.

FULMINI

Dal cielo giungono potentissime scariche elettriche capaci di fulminare anche un parafulmini.

FIAMME

Dal terreno si innalzano colonne di fuoco che non lasciano scampo a nessuno.

RANE

Con questa magia potrete addirittura trasformare in rane tutti coloro che vi attaccano.

GIOIELLI

Due piccioni con una fava. Chiunque vi si trovi attorno verrà trasformato in un gioiello.

IL RITORNO DEL RE

Questo box non c'entra niente ma, poiché avevamo intitolato i primi due come i libri della trilogia Tolkieniana, mi sembrava giusto e dovuto chiudere il cerchio. Buon divertimento.



Come potete vedere i nemici non mancheranno. Infatti, per la prima volta in un gioco Capcom per SNES potete affrontare ben cinque nemici contemporaneamente e senza troppi rallentamenti!!!

Chiusa questa breve parentesi letteraria passiamo a descrivere questo nuovo titolo Capcom. È la conversione diretta di un simpatico coin-op e, per fortuna, tutti gli elementi del gioco originario sono stati riportati, compreso il modo a due giocatori. La struttura si rifà al mitico *Golden Axe*, ma in più introduce degli aspetti presi direttamente dai giochi di ruolo e dalle avventure. Potrete, infatti, scegliere tra cinque diversi personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche di attacco e di difesa che possono essere migliorate con il proseguire del gioco. Naturalmente, prima di poter affrontare il grande Drago Rosso dovete superare numerosissime insidie, ma in vostro aiuto, oltre ai soliti potenziamenti, verranno anche svariate magie. I livelli di gioco sono addirittura sedici e rappresentano le tappe del vostro viaggio. Si parte dalla terra degli orchi, dove il Re in persona vi aspetta al limitare del bosco armato di micidiali catene, e si prosegue per i meandri di un vicino castello, dove regna il Minotauro. Si finisce per giungere sulla cima di un monte presidiata da un dragone alato, per poi scendere alla spiaggia sottostante, attraverso la caverna di un idra a tre teste. La nave che vi attende vi trasporta sull'isola vicina, ma durante il viaggio vi toccherà fronteggiare alcuni scheletri guerrieri e tre strani esseri chiamati sireniani. Sull'isola farete subito conoscenza con le perfide arpie e quindi salirete nel tempio del Ciclope.

Ucciso quest'ultimo non vi resta che attraversare una foresta infestata da ragni giganti, e un sentiero sorvegliato da guardie a cavallo di draghi, per arrivare al castello del Cavaliere Nero.

Quindi tramite un sottopassaggio pieno di mummie e fantasmi, arriverete a un forte e poi a un altro castello. Ma né il "dragoniano" né il mago malvagio riusciranno a impedirvi di raggiungere una nuova foresta, con un altro dragone alato, e infine il labirinto che porta diretto alla caverna del drago.

• Trust

COMMENTO

SN

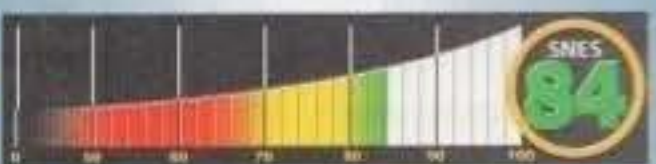
In sala giochi ho fatto diverse partite a *TKoD*. Il gioco era molto lungo e difficile e, soprattutto, molto divertente, in particolare nel modo a due giocatori. Mi aspettavo quindi di rivivere le stesse emozioni con questa conversione, ma sono rimasto parzialmente deluso. I personaggi sono stati decisamente rimpiccioliti, perdendo così parte del loro fascino, e i fondali (incredibile a dirsi) sembrano realizzati frettolosamente e sicuramente non sono all'altezza di tutti gli altri giochi targati Capcom. Ma il vero problema è che, forse, da un gioco per console ci si aspetta qualcosa di più di una semplice conversione. Andare avanti ad affettare gente è sicuramente piacevole, ma se si è costretti a farlo sempre nello stesso modo dopo un po' comincia a diventare noioso. *TKoD* rimane comunque un gioco decisamente consigliato agli amanti di *Golden Axe* e simili che troveranno sicuramente pane per i loro denti e per i denti dei loro amici.

SCHEDA TECNICA

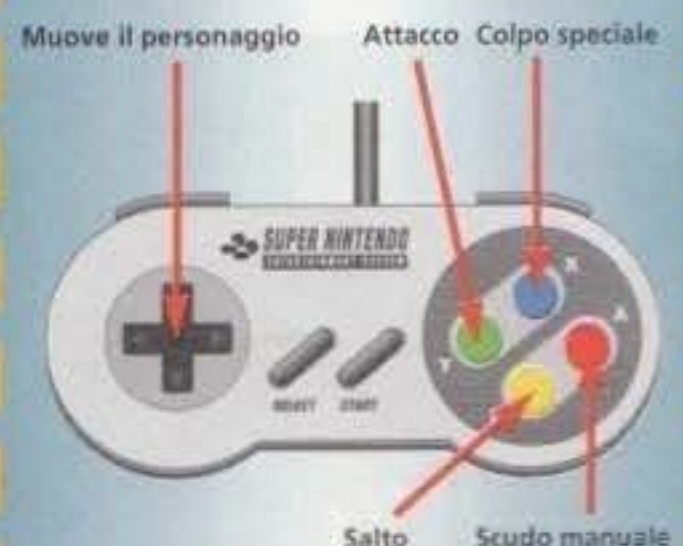
Titolo **The King of Dragons**
Casa **Capcom**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1/2**
Continua? **Sì**
Livelli di difficoltà **4**

PICCHIADURO

GRAFICA	SUONO	GIOCA	SFIDA
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>
Gli sprite sono molto piccoli e i fondali non molto curati	Le musiche non sono male, anche se avrebbero potuto essere un po' più varie	Raddoppiando i giocatori anche il divertimento raddoppia	Sedici livelli e pochissimi crediti per completarli



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

TOM and JERRY



Chi non conosce i mitici Tom e Jerry? Penso di non sbagliare affermando che sono e saranno due

personaggi intramontabili nella storia del cartone animato, data la loro fama e il loro carisma! E chissà se riusciranno, con questa cartuccia, a decretare lo stesso teatrale successo sul vostro MD...

Nella vita reale, non credo che nessuno simpatizzi in modo così evidente per i topi (sorci, ratti, pantegane... o com'è cavolo li volete chiamare!) e che al contrario gioisca di tutti gli insuccessi del malefico predatore che dà loro la caccia, come nella serie di cartoni animati di Tom e Jerry che per anni e anni ci siamo cuccati instancabilmente in TV. Anzi, oserei dire che tifiamo spudoratamente per i gatti che ne fanno polpette (puah! che schifo)! È incredibile, a volte, come ciò che normalmente ci inorridisce o ci terrorizza nella realtà, possa apparire così carino, dolce e divertente nei fotogrammi animati. *Tom and Jerry Frantic Antics* è uno spassoso gioco di piattaforme dove i due protagonisti, nemici da che mondo è mondo, stranamente (ma non è la prima volta, ricordate l'ultimo film cartoon al cinema?) sono amici, uniti in un unico e lodevole scopo: salvare il loro nuovo amico Robyn e



Correre, correre e ancora correre, cosa bisogna fare per scio!

FRANTIC ANTICS!



PANCIA MIA FATTI CAPANNA! SLURP!



PESCE

Se state giocando con Tom, lungo il percorso troverete una miriade di pesci che potrete raccogliere semplicemente toccandoli e che vi serviranno per incrementare la barra d'energia che rappresenta una vita. Inoltre, collezionandone 100 guadagnerete una vita-extra, anche se tutti sappiano che non vi occorrerà affatto...



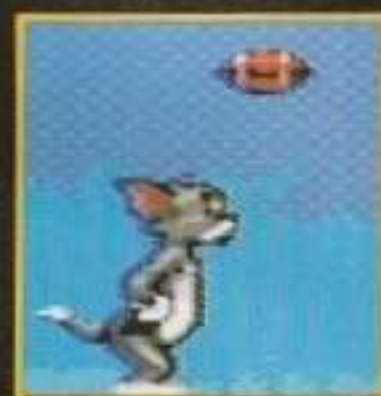
FORMAGGIO

Se giocate con un amico (o amica, non stiamo a farci i fatti vostri) e di conseguenza Jerry farà coppia con Tom, insieme al pesce apparirà un bel toccone di emmenthal svizzero e avrà per Jerry le stesse identiche caratteristiche che ha il pesce "puzzone" per Tom e cioè lo farà scorreg... ma cosa cavolo sto scrivendo?! Scusate, questo è l'effetto che ha sul mio cane!



BISCOTTO

L'appetitoso e buon biscottone lo troverete un po' meno frequentemente, sparpagliato nei meandri dei movimentati otto livelli: ne saranno sufficienti (si fa per dire...) quattro per ottenere la solita esasperante, inutile e sorpassata vita-extra o per ristabilire l'energia vitale.



PALLA DA FOOTBALL

Potrete raccogliercelo lungo il vostro cammino e insieme ai bicchieri d'acqua, all'inchiostro indelebile e compagnia bella, formeranno il vostro arsenale da esibire contro i numerosi nemici che vi ostacolano la strada...





Occhio a questo strano essere, all'apparenza potrà anche sembrare innocuo, invece è pronto a impallinarvi.



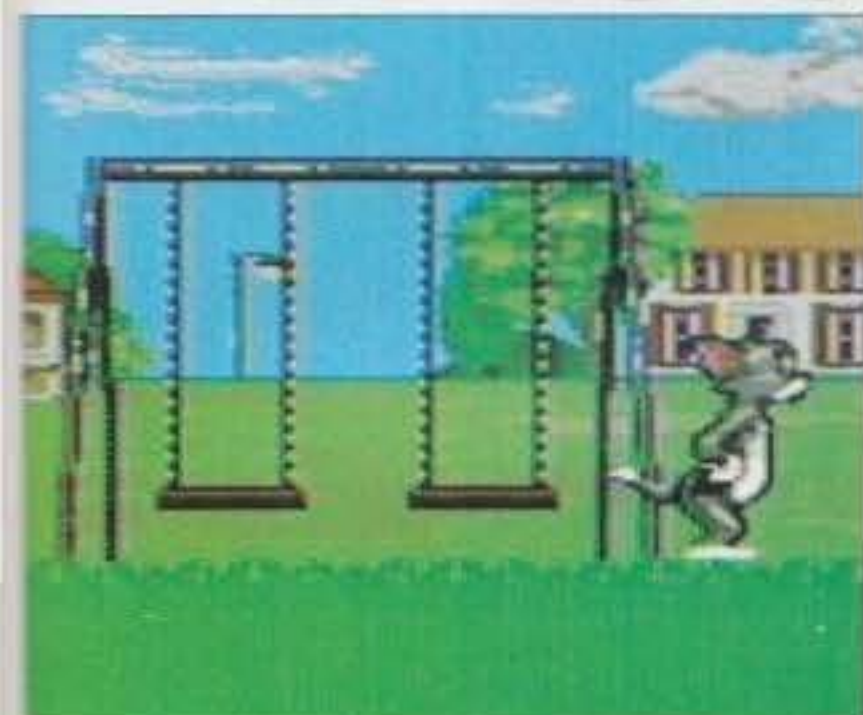
Cosa dire di questa dolce vecchietta che come benvenuto vi lancia addosso la sua sudicia dentiera.



Notate come siano accurati i fondali, oltre alla casetta, si scorge persino un lampione.



Un balzo sul lampione ed ecco a voi un mondo di leccornie degne di un gatto-eroe come Tom.



Sembra tutto tranquillo, dopo una mangiata una puntatina sull'altalena non sarebbe niente male, ma come si suol dire, prima il dovere e dopo il piacere!!!

farlo riunire a suo padre! Per riuscire in questa missione, dovranno affrontare innumerevoli e pericolosi ostacoli, a partire da Capitano Kiddie al malvagio Aunty Figg, per non parlare di tutta la schiera di alleati al loro seguito. Pertanto occorrerà che teniate gli occhi ben aperti, poiché le sorprese non finiranno mai: incontrerete ogni sorta di buffo nemico (da non confondere assolutamente con gli stani individui che passeggiano inerme lungo il vostro cammino e che non vi infastidiranno in alcun modo). Non mancheranno certamente gli speciali bonus che potranno semplificarvi le cose e, se sarete sufficientemente lesti, intelligenti e, soprattutto, fortunati, riuscirete a giungere fino alla casetta di legno in fiamme dove dovrete cercare di far riunire il piccolo Robyn al suo papà - che storia strappalacrime!

Il tutto è accompagnato dalla classica musicchetta che contornava le mitiche avventure televisive, riproducendo fedelmente il testo originale (...taaa, rattattattataa, tarattattattataa, tntnt, tntnt, trtntntntnt!). Gli sprite dei personaggi sono abbastanza carini, e ancor meglio realizzati sono quelli dei fondali, ricchi di particolari e multicolori. A rendere maggiormente interessanti le cose c'è l'opzione per due giocatori che dona un tocco in più di divertimento; inoltre, sempre nella schermata opzioni, è possibile scegliere il livello di difficoltà, il controllo, nonché il suono. Detto fatto, siamo giunti alla fine e non avendo nient'altro da aggiungere mi congedo e vado a vedere se riesco a completare gli otto livelli di *Tom and Jerry*.

• Heidi

COMMENTO



Tom and Jerry è un gioco di piattaforme come tanti altri già visti e presenti sul mercato, pertanto non aspettatevi niente di speciale o di eccezionale. La carta vincente (e unica variante di questo titolo) sta nei due personaggi, famosi e tanto amati; con questo non voglio dire che il gioco sia brutto, ma non presenta certamente nulla di innovativo. Per il resto, la grafica, come già detto, è molto carina, in particolar modo per quanto riguarda i fondali. Anche la giocabilità è buona e abbastanza frenetica. Le musicchette che accompagnano il gioco sono molto simpatiche, specialmente quella introduttiva. Nel complesso un buon platform: se amate questi giochi non mancherete certo all'appuntamento, se invece già possedete moltissime cartucce di giochi a piattaforme o se non andate pazzi per questo genere, potete anche non acquistare quest'ultimo titolo senza rischiare di perdervi nulla di eccezionale.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Tom and Jerry Frantic Antics!**
Casa **Hi-Tech**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **2**
Continua? **Si**
Livelli di difficoltà **3**

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Carini gli sprite dei personaggi, ma soprattutto la realizzazione dei fondali	Le musicchette sono molto simpatiche, in particolare quella introduttiva	Abbastanza semplice ed efficace	Il livello di difficoltà è ben bilanciato



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX
051-344.906 o 345.100

 L. 39.000	 L. 105.000	 L. 118.000	 L. 105.000	 L. 35.000	 L. 35.000
 L. 39.000	 LIT. 38.000	 LIT. 59.000	 LIT. 59.000	 LIT. 29.000	 LIT. 59.000
 LIT. 39.000	 LIT. 39.000	 L. 53.000	 L. 58.000	 L. 49.000	 LIT. 59.000
 L. 67.000	 L. 59.000	 L. 59.000	 L. 62.000	 L. 54.000	 L. 68.000
 L. 63.000	 L. 67.000	 L. 59.000	 L. 59.000	 L. 62.000	 L. 62.000
 L. 52.000	 L. 63.000	 L. 65.000	 L. 63.000	 L. 49.000	 L. 59.000

DISPONIBILE INOLTRE PER SUPERNINTENDO: YOUNG MERLIN (Pal) - NHL HOCKEY 94 (Pal) - JOHN MADDEN FOOTBALL 94 (Pal) - MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE - EQUINOX - SKYBLAZER (Pal) - LEGEND - NBA JAM (Pal) - TURN & BURN - WOLFENSTEIN 3D (Pal) - UNDERCOVER COPS - STAR TREK NEXT GENERATION - MIGHTY MAX - e tanti altri!!! TELEFONA SUBITO!!!!

OFFERTA!!!

NBA JAM Supernintendo PAL L. 129.000

<http://www.oldgamesitalia.net/>

OFFERTA!!!

NBA JAM Megadrive Italia L. 95.000

<http://www.oldgamesitalia.net/>

JIM POWER THE LOST DIMENSION IN 3D



Le ambientazioni tipiche di un mondo fantasy fanno da sfondo alla dimensione perduta di Jim Power.



Non ci si può certo annoiare dei colori dello schermo. Però, con gli occhialini, danno il mal di testa.



Sorbole! Un gioco in treddì con tanto di un regalino mica male! Non me lo aspettavo tutto 'sto ben di dio in una sola scatola! Ma che, è forse tornato Papà Natale?

Purtroppo, come mi dice spesso pa', l'abito non fa il monaco, e si deve sempre stare attenti alla vera sostanza delle cose che ci circondano o che ci accadono. Infatti, un invito a partecipare all'ultima festa organizzata dalle forze armate terrestri si potrebbe rivelare qualcosa di molto più spiacevole.

Pensate: mi ero vestito con la mia migliore divisa da parata, avevo appeso e sistemato alla perfezione tutte le mie medaglie e le varie decorazioni al loro posto, sicuro di spopolare al party. Appena arrivato due energumenti mi rapiscono e mi portano alla nuovissima base segreta dell'esercito. Lì mi viene comunicato (con

mio immenso piacere) che sono stato scelto per una missione della massima importanza per fermare l'invasione delle forze aliene capitanate dal terribile Vordak... ehm, scusate - Vaprak! Io, da solo, dovrò sgominare tutte gli anvasori e liberare il nostro pianetucolo dal simpatico invasore!

L'inoriginalità colpisce ancora e fa strage del l'ultimo baluardo di libertà: la fantasia. Risultato finale: 18-1. Vi chiederete: come è riuscita la fantasia a mettere a segno un punto su un campo così inospitale come quello degli sparattutto? Presto detto, dico io! L'innovazione è nell'uso particolare dei colori che permettono una visione tridimensionale del gioco. L'impressione che dà veder scorrere i tre (o sono quattro?) livelli di parallasse a distanze diverse è di notevole profondità, a differenza delle solite scene piatte. Per il resto, il gioco rispetta i canoni di altri titoli più gettonati.

L'azione si sviluppa in quasi tutti i livelli da sinistra verso destra e alla fine di ogni livello incontrerete un guardiano che dovrete assolutamente abbattere. Fortunatamente per rompere la ripetitività del gioco, i programmatori hanno cambiato il vostro personaggio, e nei livelli più avanzati sarete dotati di un jet-pack (una specie di zaino con un propulsore dove non batte il sole) o di una navicella in perfetto stile R-Type.

Ovviamente il vostro intrepido agente speciale Jim Power potrà usufruire di varie camionate di bonus e vite extra per cercare di sventare l'invasione, e raggiungere la fine del settimo livello vivi per confrontarsi con Vaprak in persona.



Ci siamo! Come al solito le dimensioni dei nemici di fine livello sono come minimo il triplo delle nostre!

COMMENTO

SN

Questo *Jim Power 3D* è un classico sparaspara, e rispetto ai concorrenti del genere non offre nessuna innovazione, ma rimane troppo ripetitivo e ordinario, provocando un'allarmante crisi d'interesse del videogiocatore già al secondo livello. Questa conversione non si discosta molto dal gioco originale realizzato su Amiga, riprendendone, forse, gli aspetti meno riusciti. Inoltre la realizzazione tecnica dell'effetto 3D non è stata curata bene. Infilandovi il paio di occhialini colorati presenti nella scatola, avvertirete fin dal primo momento un leggero dolore alla testa che diverrà sempre più forte se si continua a giocare in quel modo. Il test è stato eseguito su varie cavie (Apecar, Red Fury, Dupont, ma non ditelo al WWF), e tutte hanno risentito del suddetto dolore dovuto al contrasto, forse eccessivo, dei colori. Tuttavia, anche giocando senza occhialini, rimane comunque un gioco ripetitivo e noioso rispetto ai molti altri concorrenti.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Jim Power The Lost Dimension**
Casa **Electro Brain**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **Si**
Livelli di difficoltà **3**

SPARATUTTO



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

2 micidiali giochi da *sparare* sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO

MECHWARRIOR

AI POSTI DI COMANDO... DOVETE CONDURRE LA VOSTRA SQUADRIGLIA DI MECHA DENTRO INCREDIBILI BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI, PER SCONFIGGERE I RINNEGATI DELL'ALA NERA.

- VIDEATE IN ITALIANO
- SIMULATORE DI VOLO 3D CON ROTAZIONI DI BITMAP E MODE 7
- 8 TIPI DI MECHA CON DIVERSE POSSIBILITÀ DI ARMAMENTO



SUPER NINTEN



BIOMETAL

SCONTI GALATTICI "ALL'ULTIMO LASER" IN UNA MICIDIALE BATTAGLIA COMBATTUTA NEL 22° SECOLO CONTRO I MALEFICI MUTANTI.

- 6 LIVELLI DI GIOCO SENZA UN SECONDO DI TREGUA
- UNA MITICA COLONNA SONORA TECHNO
- 6 SUPER-ARMI INTERCAMBIABILI



NIN

LA SFIDA DELLA BIT GENERA

ER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



INTERNATIONAL RUGBY



Definito da un celebre cronista inglese come "un gioco per animali giocato da gentiluomini", il rugby si accinge a compiere il suo secondo secolo di vita e, a celebrarne il prestigioso anniversario, ci ha pensato la Domark sfornando un titolo ispirato a questo sport. Che sia l'inizio della fine?

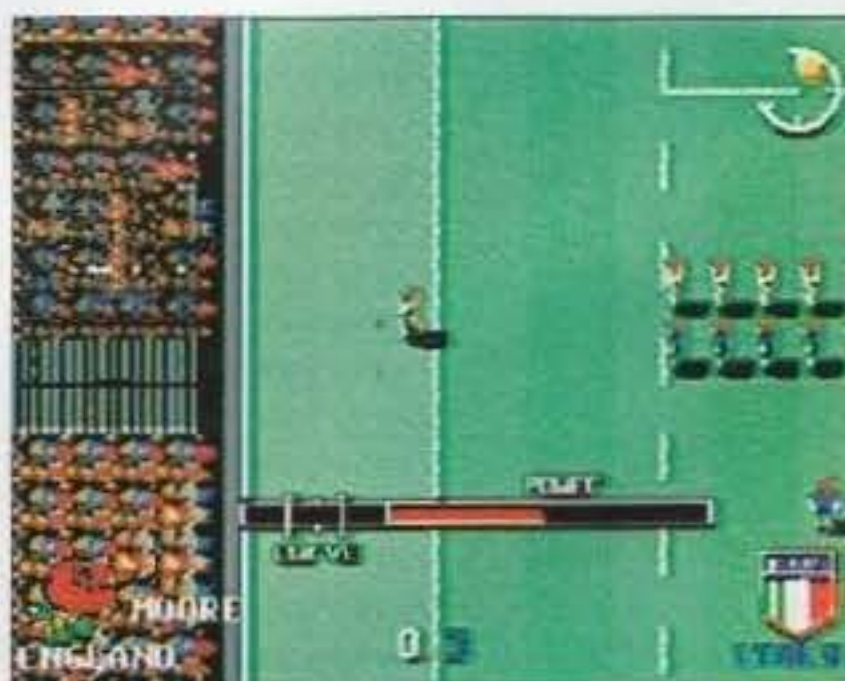
Il rugby è l'unico sport che porta il nome di una città, la città inglese, appunto, di Rugby, centro geografico del paese, dove, una scuola, fondata nel 1567, fu resa celebre nel 1823 dal giovane William Webb Ellis... Il rugby e il calcio hanno senza dubbio antenati comuni, come i giochi di palla degli antichi greci e romani e come lo stesso calcio fiorentino, ma è nel 1823, assicurano gli storici di questo sport, che nacque il rugby. Nelle università britanniche di Eton, Winchester, Harrow, Westminster e Rugby... Si giocava molto a pallone all'inizio del secolo scorso. Ognuno giocava secondo le proprie regole, ma, in generale, quando un giocatore prendeva il pallone con le mani, gli era proibito avanzare portandolo. Un giorno del novembre di quel fatidico 1823, il giovane William Webb Ellis, 16 anni, a dispetto di questa regola, si spinse nel campo avversario con il pallone saldamente stretto al petto. Per questa grave infrazione fu espulso dall'incontro, tuttavia, in quel preciso istante, il rugby nacque ufficialmente. Sul muro di cinta della scuola di Rugby, di fronte al "Bigside", il campo in cui

avvenne la storica espulsione, una lapide di marmo rosa ricorda ancora oggi l'impresa di William Webb Ellis che, in seguito non più indisciplinato, morì nel 1872 a Mentone, in Francia, dove si era da tempo trasferito. Parente stretto del football americano, il rugby è il solo gioco di squadra nel quale i punti possono essere realizzati in due modi differenti: con le mani o con i piedi. I punti, di fatto, si segnano: superando la linea di meta avversaria e mettendo la palla a terra (una "meta" che vale cinque punti), tirando la palla tra i pali dopo la meta (una "trasformazione" che vale due punti), tirando la palla tra i pali da una situazione di "palla fuori gioco" (un "calcio di punizione" che vale tre punti), calciando la palla tra i pali dopo averla appoggiata a terra in fase di gioco (un "calcio piazzato" del valore di tre punti) e calciando tra i pali nel gioco libero (un "calcio di rimbalzo" da tre punti). La palla viene passata da un giocatore all'altro o tirata in avanti per guadagnare più terreno. Uno dei maggiori problemi per i nuovi di questo sport è che mentre il gioco deve sempre muoversi in avanti verso la linea di meta avversaria, le regole prevedono che la palla possa essere passata solamente all'indietro. *International Rugby* offre la possibilità ai giocatori di cimentarsi, oltre che nelle classiche partite amichevoli, nei due tornei più celebri di questa particolare disciplina sportiva: il tradizionale torneo delle "Cinque Nazioni" a cui, ogni anno, partecipano invariabilmente dal 1906: Inghilterra, Scozia, Irlanda, Galles e Francia; e la "Coppa del Mondo" che ha luogo ogni quattro anni tra le migliori 16 nazioni (tra cui l'Italia) che giocano a Rugby nel mondo (la prossima si svolgerà nel 1995). In bocca al lupo dunque e... dagli all'arbitro!

• Vordak



Una mischia. L'azione più dura di una partita di rugby. Le squadre "tallonano" il pallone per averne in possesso.



Il momento della "Touche" tiene col fiato sospeso gli spettatori. La vittoria dipende anche da queste azioni.

COMMENTO



Come potete notare nella sezione voti, *International Rugby* non presenta lacune di rilievo: è il livello generale ad attestarsi intorno a una media non proprio esaltante! La grafica è funzionale, ma un po' troppo grezza e stilizzata, il sonoro è appena passabile e la giocabilità è quello che è. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto vale la pena di fare una considerazione: la colpa non è da attribuire ai programmatori, che hanno fatto evidentemente del loro meglio, ma alla disciplina sportiva a cui il gioco si ispira. Il rugby infatti, come molti altri sport (pallavolo, pallamano, pallanuoto, ecc.), non è particolarmente adatto, per una serie di ragioni, a una conversione videoludica. Premesso ciò non mi sento di consigliare in maniera particolare l'acquisto di questo titolo, vista la grande varietà di giochi sportivi di buon livello qualitativo presenti sul mercato. Fatta debita eccezione per i patiti di questo sport duro ma leale, ovviamente.

SCHEDA TECNICA

Titolo **International Rugby**
Casa **Domark**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1-2**
Continua? **No**
Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Chiaro ma un po' troppo scarno	Essenziale e funzionale, ma un po' "tirato"	Vedi commento	I due tornei proposti dovrebbero tenervi impegnati abbastanza a lungo



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

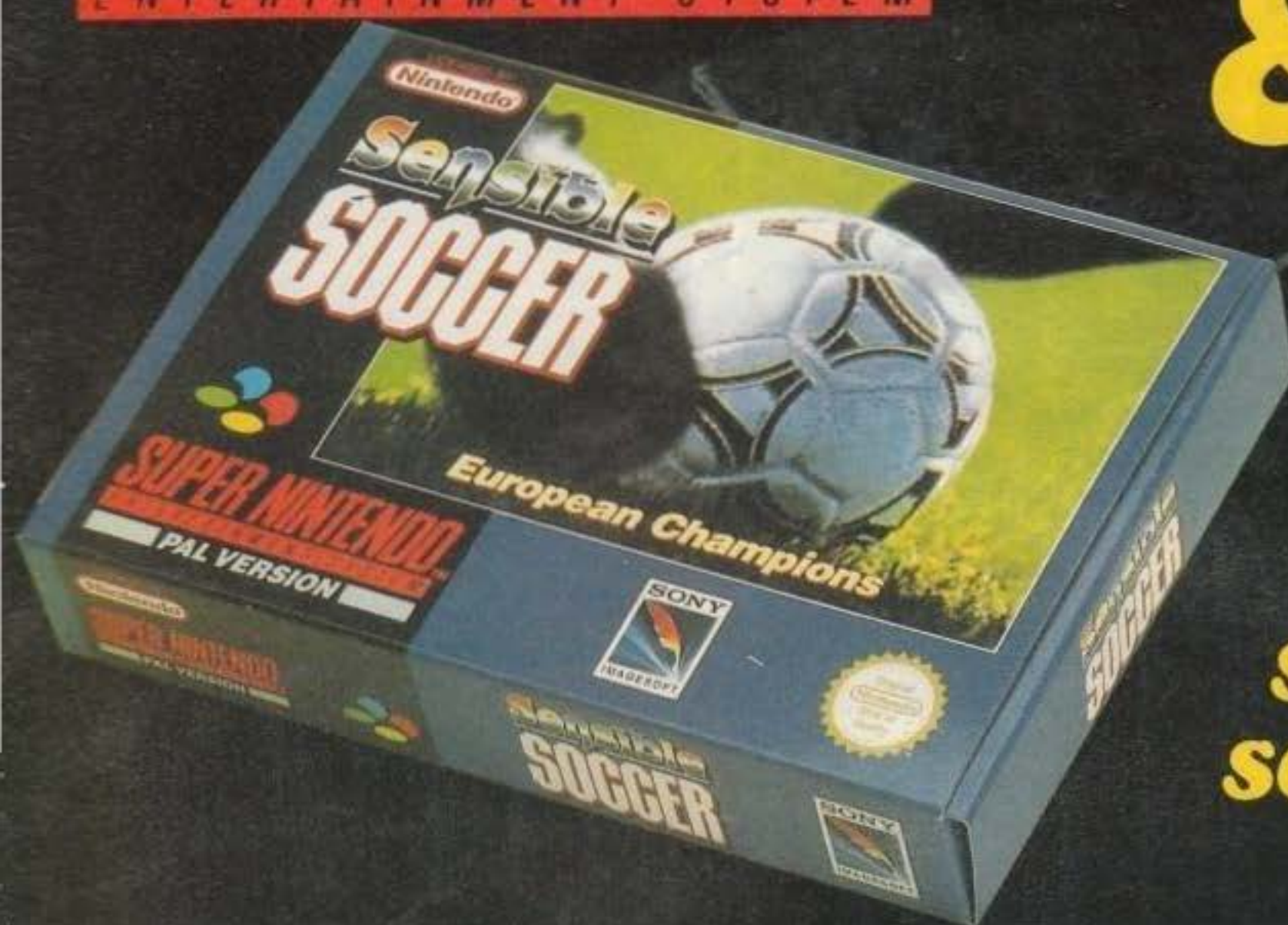


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA
MEGA DRIVE

**& Sensible
SOCCER**

**CAMPIONATO
ITALIANO
SENSIBLE
SOCCER (SONY)**



La manifestazione è un'iniziativa *Sony Image Soft e Dream S.r.l.*
Il campionato *Sensible Soccer* è aperto a tutti i giocatori che hanno acquistato un videogioco *Sensible Soccer* in versione *Mega Drive* o *Super Nes*.
I giocatori che desiderano partecipare al campionato dovranno iscriversi presso i negozi che hanno esposto la locandina del "**Campionato Italiano Sensible Soccer**"

REGOLAMENTO

Il campionato si divide in 3 distinte fasi:

- 1ª Fase eliminatoria: dal 1° APRILE 94 al 23 APRILE 94**
Verrà giocata presso i negozi e le videoteche partecipanti al campionato.
- 2ª Fase Regionale: dal 2 MAGGIO 94 al 20 MAGGIO 94**
Verrà giocata in ogni capoluogo di regione c/o un rivenditore prescelto o c/o diversa sede (Palazzetto dello Sport - Centro Congressi - ecc.) la sede e gli orari verranno comunicati ai giocatori che avranno passato il turno, tramite lettera e tramite le riviste *Console Mania* e *Game Power*.
- 3ª Fase Finale: il 28 + 29 MAGGIO 94**
Verrà giocata c/o la Fiera di Milano
Verranno convocati tutti i giocatori che avranno vinto le rispettive fasi regionali (un giocatore per il *Campionato Sensible Soccer* Versione *Mega Drive*)
(un giocatore per il *Campionato Sensible Soccer* Versione *Super Nes*)

- 1) Per tutte e tre le fasi (Eliminatoria - Regionale - Finale), gli abbinamenti dei giocatori avverranno per estrazione a sorte sino ai quarti di finale. Dai quarti di finale sino alla finale gli abbinamenti saranno determinati secondo i criteri tradizionali da *tabellone*.
- 2) Ciascun giocatore dovrà presentarsi al Campionato con la propria cassetta *Sensible Soccer* (Mega Drive o Super Nes).
- 3) Ogni giocatore sceglierà una squadra con cui giocare.
- 4) Ciascun partecipante potrà giocare con un solo tipo di console.
- 5) Ogni partita avrà la durata di 5 minuti e si svolgerà in 2 tempi di 2,30" ciascuno.
- 6) In casi di parità le squadre (i giocatori) dovranno rigiocare una o più partite fino alla vittoria finale di una delle 2 squadre e quindi di un giocatore (che passerà il turno).



DREAM®

PER INFORMAZIONI:
TEL. 0331 / 798.969 r.a.
798.989

PREMI

I vincitori finali del **Campionato Italiano Sensible Soccer** per *Mega Drive* e per *Super Nes*, nonché i proprietari dei negozi da cui hanno iniziato la loro "**Splendida Avventura Sportiva**", vinceranno un viaggio premio di giorni **SETTE** negli **Stati Uniti** per assistere ai **Campionati Mondiali di Calcio**.

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>

TETRIS



Questa è la recensione del sequel ufficiale del capolavoro di Alexey Pajhitnov, premio Nobel per i Videogiochi 1987. Una cosa seria, quindi. Direi allora di tralasciare i convenevoli introduttivi e di buttarci senz'altro nel gioco.

Tanto per dare un'idea di cosa sia stato Tetris su Game Boy dirò soltanto che, a tutt'oggi, è il K-Parametro del genere rompicapo. E con questo, citando Peppino de Filippo, "ho detto tutto" (chi ignori cosa sia un K-Parametro può fare un salto in edicola e comprare la nostra cuginetta, "Kappa" per l'appunto).

Con un'eredità tanto pesante da raccogliere, questo Tetris 2 è chiamato a una prova improba: onorare il nome glorioso che porta. Vediamo come se la cava...

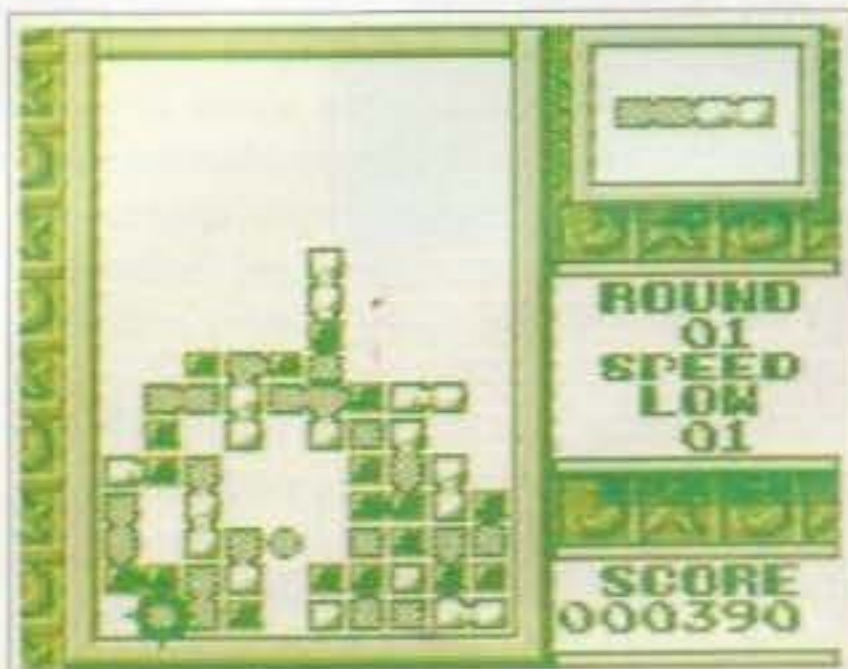
Se il concept originale consisteva nel far scomparire i blocchi che cascavano dall'alto incastrandoli in modo da formare delle linee orizzontali complete, in T2 lo scopo del gioco è quello di eliminare i pezzi dall'area di gioco realizzando sequenze orizzontali o verticali di tre o più blocchi del medesimo colore (si fa per dire). Queste linee o colonne, una volta scomparse, determineranno delle reazioni a catena che, se opportunamente congegnate, possono risolversi nell'eliminazione di moltissimi blocchi in un sol colpo. Fin qui appare

evidente una certa "contaminazione" di questo titolo da Columns, uno degli innumerevoli simil-Tetris usciti nel corso degli ultimi sei anni, anch'esso basato sull'accostamento di pezzi dello stesso colore. Caratteri più propriamente originali si riscontrano nella forma dei pezzi. Oltre ai consueti sei dell'originale, ne compaiono tre nuovi che hanno la caratteristica di presentare degli snodi, in modo tale da scindersi in due sotto-pezzi nel momento in cui toccano uno dei blocchi già depositi sull'area di gioco. Il che, combinato con buone doti di velocità, permette delle soluzioni acrobatiche di incastro piuttosto interessanti. Il gioco è strutturato in round: all'inizio di ogni fase sono presenti blocchi fissi e blocchi lampeggianti che dovranno essere eliminati per l'approdo a quella successiva, un po' come nel "Mode B" di Tetris. Quando si fa scomparire un blocco lampeggiante tutti i blocchi fissi dello stesso colore scompaiono con esso. Manca l'accelerazione progressiva nella caduta dei pezzi, sostituita dalla possibilità di scegliere all'inizio di partita fra tre velocità di default. Esiste anche un modo "puzzle" che consiste nell'eliminare tutti i blocchi lampeggianti utilizzando il minor numero di pezzi, il tutto per un totale di 30 round con difficoltà crescente. Per ultimo vi segnalo l'opzione "versus" che permette di sfidarsi a due in link (sono quindi necessari due GameBoy e due cartucce), oppure di fronteggiare la CPU dopo aver scelto fra tre livelli di difficoltà. Questo è Tetris 2 in sé: per il giudizio, come al solito, passate al box commento. Alla prossima, bye.

• Pentothal



Questa è la schermata di selezione che permette di impostare la velocità, il round di partenza e la musica.



I "colori" che caratterizzano i blocchi sono in realtà il bianco, il grigio e il nero. E che credevate?

COMMENTO



Programmare il seguito di una vera e propria pietra miliare come Tetris, è un'impresa difficile: un po' come girare il sequel di "Via col vento" (cosa che per altro stanno cercando di fare). Il risultato è un titolo bello da giocare, ben fatto e molto curato. Ma in questo genere di titoli non basta la diligenza, ci vuole il colpo di genio, e i colpi di genio capitano una volta per lustro, non di più. Così è proprio il tocco di magia che manca in T2: il ruolo importante delle "reazioni a catena" nella meccanica di gioco rende alcune situazioni poco adatte a essere affrontate in tempo reale, col risultato che talora le mosse migliori finiscono per essere quelle più casuali. Insomma, le modifiche introdotte hanno fatto perdere un po' di immediatezza, ecco perché non ha raccolto un Power Game. Ci è andato comunque vicino, grazie all'alta qualità generale della realizzazione, alle numerose opzioni, alle ottime musiche e al valore intrinseco della struttura di gioco che resta senz'altro coinvolgente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Tetris 2
Casa	Nintendo
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

ROMPICAPO

	G R A F I C A		S C O R O		G I O C A B		
Nitida e molto curata. C'è tutto quel che serve	Non c'è più Bach, ma musiche ed effetti sono ottimi	A volte viene premiata un po' troppo la fortuna...	...ma le numerose opzioni e la difficoltà ben calibrata si fanno apprezzare				



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



COMMENTO



Come per la quasi totalità dei giochi che portano il marchio Disney, *Aladdin* gode di una grafica e di una ricercatezza negli sfondi assolutamente ineccepibili: la vivacità dei colori, la brillante scelta degli accostamenti cromatici nonché la grande fluidità di animazione degli sprite, rivelano una cura che soltanto uno staff di grandi e "smaliziati" professionisti può dare. Se a questo si aggiunge un sonoro "da oscar" e un'ottima giocabilità ciò che ne risulta è un ritratto apparentemente di grande pregio. Purtroppo non è tutt'oro ciò che riluce e mai come in questo caso l'apparenza inganna: l'eccessiva facilità e l'indiscriminato uso di password compromette il giudizio globale di un gioco che, altrimenti, avrebbe potuto tranquillamente aspirare a un meritato "power game"! È un vero peccato che si buttino via le licenze in questo modo: si rischia di compromettere il prestigio della categoria dei tie-in, che invece presenta titoli di tutto rispetto. Fate un favore al vostro portafoglio: non compratelo!

SCHEDA TECNICA

Titolo Aladdin
 Casa Sega
 Distribuzione Ufficiale
 N° Giocatori 1
 Continua? Password
 Livelli di difficoltà 1

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
 Semplicemente impeccabile!	 Vedi commento	 Il classico e infallibile metodo di controllo dei platform game non tradisce mai	 Un giocatore di media bravura impiega meno di due ore per terminarlo



SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa



Per muovere Aladino

Per saltare

AGIRE & PENSARE



Disney's Aladdin



Esiste un dubbio che arrovela tutti i ragazzini che ancora non sono così esperti da conoscere tutti i

fatti di questo grande mondo, e assillano i genitori con domande tipo: "Mamma, perché Aladino è sempre così abbronzato?" "Ma è ovvio caro: perché usa spesso la lampada!" (Ridere, grazie...)

Torna il simpatico ladruncolo della Walt Disney. Dopo i fasti del grande schermo, *Aladdin* ci prova anche con lo schermo minuscolo del Game Gear.

Questa la terza riduzione videoludica del celebre lungometraggio a cartoni animati che si è aggiudicato ben due oscar (miglior colonna sonora e migliore canzone originale) alla scorsa edizione della "notte delle stelle". Ricorderete infatti la versione SNES e quella superba per Mega Drive. Curiosamente, è interessante notare che ognuna delle tre versioni è stata sviluppata da una software house diversa la Virgin per il Mega Drive, la Capcom per il SNES e infine la stessa Sega per il Game Gear. Tra tutte quelle sinora pubblicate quest'ultima è certamente quella che segue più fedelmente la trama del film a cui si ispira. *Aladdin* per Game Gear è fondamentalmente un platform game di tipo tradizionale con l'aggiunta di alcune sezio-



Aladino appeso a una sporgenza si dondola beato. Non vi ricorda un certo "principe persiano"?

ni "a ostacoli" in scrolling orizzontale. Il tutto è poi sapientemente ed efficacemente condito con delle simpatiche e gradevoli scenette animate d'intermezzo che cercano di riproporre gli episodi fondamentali del cartone. Una nota particolare meritano invece i sottofondi musicali che accompagnano ogni livello di gioco, sono infatti degli ottimi riarrangiamenti digitali dei brani più celebri della "blasonata" colonna sonora originale di Alan Menken, dal coinvolgente "Arabian Nights" con cui il film ha inizio, al divertente "Friend Like Me", al romantico e indimenticabile "A Whole New World" che accompagna il volo sul tappeto di Aladino e della bellissima principessa Jasmine. Il gioco è idealmente, ed evidentemente, destinato a un pubblico di giovanissimi, almeno a giudicare dall'exasperante facilità con cui si superano i livelli, non offre alcuna opzione di "set-up" (né per la configurazione dei comandi né per quanto riguarda la scelta del livello di difficoltà), inoltre è provvisto di un sistema di password che consente di iniziare dall'ultimo schema raggiunto prima di spegnere la console, caratteristica che compromette definitivamente la longevità del gioco, già minata dall'eccessiva semplicità di risoluzione! Al cinema "Aladdin" è stata una bella emozione, durata un po' meno di due ore, credo che lo stesso si possa dire per *Aladdin* per Game Gear, peccato che, a differenza del primo, per quello che si paga non ne valga assolutamente la pena!

• Vordak



Le guardie che rincorrono Aladino sono un classico. Potevano forse mancare in questa versione per GG?

ROAD RASH



Ecco una delle immagini del "mercato" dove potrete acquistare moto sempre più agili e veloci.



Quando fate un incidente dovete rialzarvi e correre verso la moto: un aspetto molto divertente e realistico.

Chi non muore si rivede, si potrebbe dire, dato che la versione Mega Drive di questo gioco è stata recensita nel numero di gennaio '92 di Game Power con una votazione di 84%... Beh, meglio tardi che mai!

Road Rash è un gioco che ormai è entrato un po' nel sangue di tutti noi videogiocatori: chi non ha mai fatto una partita sul proprio Mega Drive o su quello di un amico a questa "cannonball" motociclistica sui percorsi più strani d'America?

D'altro canto questa versione per Game Gear, a dir la verità ci ha un po' deluso, infatti il gioco non è sostanzialmente cambiato affatto da due anni a questa parte e, dati i recenti sviluppi del mercato, la cosa sembra alquanto strana.

Comunque sia, a esclusivo vantaggio della minoranza silenziosa di coloro che non hanno mai sentito parlare neanche di striscio di questo famosissimo titolo, andiamo a illustrare alcune delle caratteristiche particolari del gioco.

Controllerete un motociclista che non ha niente di meglio da fare che andarsene in giro tutto il giorno a scommettere su gare illegali che si svolgono sulle superstrade statunitensi. Il vostro scopo, naturalmente, è quello di vincere in modo da mettervi da parte un bel gruzzoletto di denaro e di comprarvi una moto più potente e veloce. Per raggiungere questo scopo siete assolutamente disposti a fare qualsiasi cosa e, d'altro

canto, questo genere di gare spicca per l'assoluta mancanza di regole o di leggi.

Potrete quindi, una volta affiancati a un vostro avversario, prenderlo tranquillamente a spintoni e cazzotti fino a farlo rotolare per terra, in modo da guadagnare posizioni e avvicinarvi sempre di più alla "pole position".

Dovrete misurarvi su cinque differenti circuiti, dalla spiaggia della costa pacifica al deserto, dai boschi del nord alle montagne e via di questo passo. Le moto che potrete comprare per aumentare le vostre prestazioni "sul campo" sono ben otto: partiamo dalla Shuriken 400 (la vostra), e continuiamo a migliorare con la Panda 600, la Banzai 750, la Kamikaze 750, la Ferrucci 850, la Panda 750 e la Shuriken 1000 fino ad arrivare alla Diablo 1000, la più veloce, leggera e potente di tutte (che però viene a costare una cifra assolutamente astronomica, almeno per le vostre risorse finanziarie iniziali).

Vi ricordiamo, comunque, che le gare sono illegali e si svolgono su strade assolutamente normali, quindi dovete tenere presente un paio di particolari assolutamente irrilevanti: in primo luogo le strade sono affollate di macchine di gente normalissima che se ne va per i fatti propri; in secondo luogo farete scattare molti allarmi di "autovelox" per il vostro spropositato eccesso di velocità e, prima o poi, la polizia vi sarà alle calcagna. Non fatevi beccare o la vostra gara finirà ancor prima di iniziare (e con un bel salasso di multa alle vostre già esigue finanze).

Certamente è una buona cartuccia per il portatile di casa Sega, ma il gioco in sé è un po' datato e potrebbe non essere adatto a tutti i palati.

• Scarlet

COMMENTO



Se adorare *Super Hang-On* e non fate altro che trovare scuse con la mamma (o con la vostra signora) per uscire e andare a farvi un bel giro con la moto, allora sicuramente questo gioco potrà interessarvi non poco e sfogare anche un po' dello stress che inevitabilmente provoca guidare in mezzo al traffico della strada di una grande città. Ripeto: il gioco non è esattamente l'ultimo grido in fatto di grafica, di animazione, di colonna sonora o di concept di base... Ma rimane divertente e coinvolgente come e più di tanti altri titoli più recenti. Una pecca però questo *Road Rash* per Game Gear ce l'ha, anche rispetto alla sua precedente e già citata versione per Mega Drive: la semplicità. Non è affatto difficile arrivare tra i primi tre e prendere, così, un bel gruzzoletto di denaro... Nel giro di poche partite ci farete il callo e vi trasformerete in un vero centauro, ma allora dove sta il divertimento?

SCHEDA TECNICA

Titolo: **Road Rash**
Casa: **Electronic Arts (?)**
Distribuzione: **Ufficiale**
N° Giocatori: **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà: **1**

GUIDA

GRAFICA	SOUND	GIOCAB	SFIDA
Albustanza ben realizzata e chiara. Animazioni veloci.	Niente di eccezionale a parte alcune musiche simpatiche.	Immediatissimo e assolutamente intuitivo, nei comandi.	Forse addirittura troppo facile, soprattutto dopo qualche partita di rodaggio.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE
DIRETTA
DA U.S.A.
E JAPAN**

Mega Drive NTSC + Game L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2 L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game L. 299.000
Mega Key L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family L. 119.000
Art of Fighting L. 139.000
Beauty e Beast L. 119.000
Dr. Robotnick L. 115.000
Eternal Champion L. 139.000
Fifa International Soccer L. 119.000
Hook L. 119.000
Jim Power L. 124.000
Joe e Mac L. 119.000
Lethal Enforce L. 139.000
Mutant League Football L. 115.000
NBA Jam L. 115.000
Nigel Mansel Racing L. 119.000
Robocop 3 L. 119.000
Robocop VS Terminator L. 124.000
Sensible Soccer L. 115.000
Sonic 3 L. 129.000
Tom Jam e Earl 2 L. 124.000
Virtual Racing L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 109.000
Bubsy L. 99.000
Bulls VS Blazers L. 99.000
Cuch Rock 2 L. 119.000
Cliffhanger L. 115.000
Cool spot L. 109.000
Dashing Desperados L. 115.000
Dracula L. 119.000
Ex Ranza L. 89.000
Fantastic Dizzy L. 109.000
Fatal Fury L. 99.000
Flash Back L. 99.000
Formula 1 Racing L. 124.000
Gunstar Heroes L. 119.000
Hauting Starring Poltergeist L. 99.000
James Bond 3 L. 129.000
Jungle Strike L. 109.000
Jurassic Park L. 109.000
Kick Off L. 109.000
Land Stalker L. 105.000
Last Action Hero L. 125.000
Megalomania L. 115.000
Micro Machine L. 99.000
Mortal Kombat L. 125.000
NHLPA Hockey 94 L. 115.000
Puggsy L. 109.000
Road Rash 2 L. 115.000
Rocket Knight Adventure L. 99.000
Senna GP 2 L. 79.000
Shinobi 2 L. 89.000

Sonic 2 L. 79.000
Sonic Spinball L. 109.000
Splatter Mause 3 L. 99.000
Street Fighter 2 L. 129.000
Street of Rage 2 L. 99.000
Sunset Riders L. 109.000
Thunder Force IV L. 59.000
Tiny Toons L. 109.000
Turtles Hyper Stone L. 115.000
Turtles Tournament Fighter L. 129.000
Ultimate Soccer L. 109.000
Wimbledon Tennis L. 115.000
Winter Olympic Games L. 129.000
Zool L. 125.000
Zombie ate my Neighbors L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World L. 79.000
Andre Agassi Tennis L. 69.000
Batman Returns L. 59.000
Captain America L. 65.000
Chiki Chiki Boy L. 49.000
David Robinson Basketball L. 69.000
Donald Duck L. 59.000
E.A. Hockey L. 59.000
Golden Axe 3 L. 79.000
James Pond 2 L. 75.000
John Madden 92 L. 59.000
Kid Chamaleon L. 39.000
Magis Saga L. 65.000
Mistic Defender L. 59.000
Tale Spin L. 65.000
Tazmania L. 59.000
Test Drive 2 L. 59.000
Thunder Force 3 L. 69.000
Thunder Force 4 L. 59.000
World of Illusion L. 75.000

**DISPONIBILI
VIRTUA RACING
E
STREET OF RAGE 3**

Super Nes Scart L. 259.000
Super Famicom Scart L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game L. 299.000
Joy Pad L. 36.000
Joy Stick Programmable L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model L. 139.000
Bastard L. 169.000
Beethoven L. 129.000
Championship Pool L. 129.000
Dragon Ball Z 2 L. 179.000
Empire Strike Back L. 139.000
Fatal Fury 2 L. 189.000
Flash Back L. 129.000
Goes to Pink Hollywood L. 129.000
Young Merlin L. 135.000
Jim Power L. 145.000
John Madden Football L. 129.000
King of Monster 2 L. 189.000
Last Action Hero L. 115.000
Megaman x L. 139.000
NBA Jam L. 129.000
NBA Shodown Basket L. 139.000
NHL Hockey 94 L. 129.000
Rushing Beat 3 L. 159.000
Secret of Mana L. 139.000
Sensible Soccer L. 129.000
Side Pocket L. 119.000
Super Bomberman L. 119.000
Tetris 2 L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 139.000
Alien 3 L. 129.000
Another World L. 145.000
Art of Fighting L. 179.000
Blues Brothers L. 139.000
Bubsy L. 129.000
Castelvania IV L. 129.000
Clay Fighter L. 145.000
Daffy Duck L. 139.000
Dracula L. 119.000
Dragon Ball Z L. 139.000
Equinox L. 129.000
Exhausted Heat 2 L. 109.000
Joe e Mac 2 L. 99.000
Jurassic Park L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay L. 149.000
Legend of Zelda L. 109.000
Mario all Star L. 129.000
Mazinga Z L. 115.000
Mortal Kombat L. 139.000
Nigel Mansel L. 135.000
Parodius L. 129.000
Ranma 1/2 2 L. 149.000
Star Wing L. 129.000
Street Fighter Turbo L. 149.000
Striker L. 129.000
Super Mario Kart L. 119.000
Super Volley Ball 2 L. 119.000
Turtles Tournament Fighter L. 139.000
Wordl Heroes L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family L. 79.000
Addams Family 2 L. 79.000
Batman Returns L. 59.000
Contra Spirit L. 85.000
Dead Dance L. 89.000
Final Fight 2 L. 59.000
James Pond 2 L. 85.000
Pop N Twee Bee L. 89.000
Prince of Persia L. 89.000
Rushing Beat L. 69.000
Rushing Beat L. 89.000
Street Fighter 2 L. 99.000
Tiny Toons L. 89.000
Usa Ice Hockey L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC L. 539.000
Mega CD 2 Pall L. 539.000
CDX L. 89.000
Batman Returns L. 99.000
Cliffhanger L. 129.000
Dracula L. 139.000
Dragons Lair L. 139.000
Ecco the Dolphin L. 99.000
Final Fight L. 79.000
Jaguar XJ 220 L. 129.000
Jurassic Park L. 119.000
Lethal Enforce L. 149.000
Microcosm L. 129.000
Prize Fighter L. 109.000
Sewer Shark L. 109.000
Silpheed L. 119.000
Sonic CD L. 119.000
Wonder Dog L. 79.000

**TELEFONA
PER I TITOLI
E LE NOVITÀ
NON IN
LISTINO**

**PER ORDINI
TEL. 0573/903277**

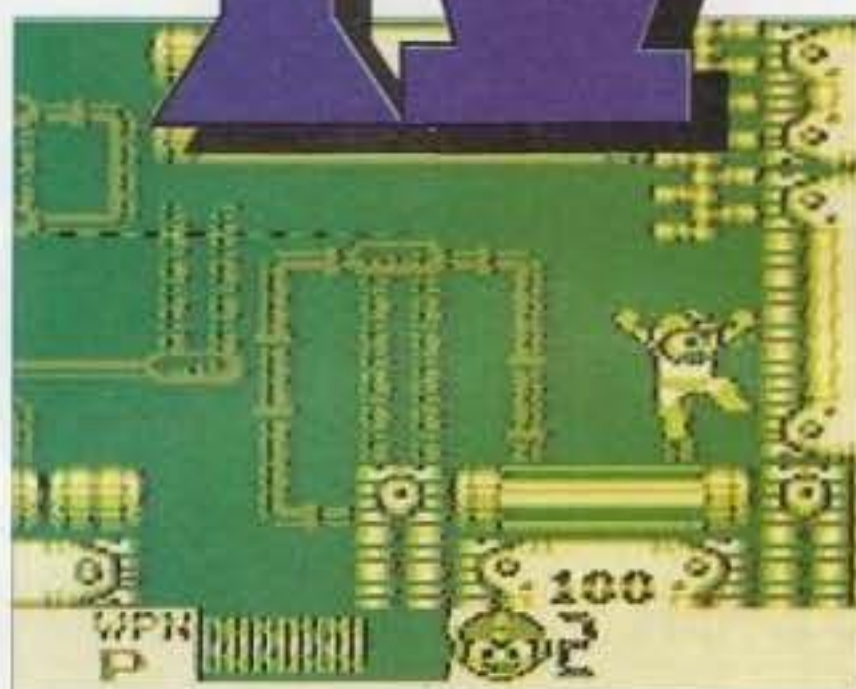
I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

MEGA MAN

IV



Mari di sabbia, scorpioni letali e misteriosi geroglifici: Mega Man si prepara a incontrare Pharaoh Man.



Alcune creature del livello di Bright Man, se colpite, faranno scendere l'oscurità. Altre riporteranno la luce.



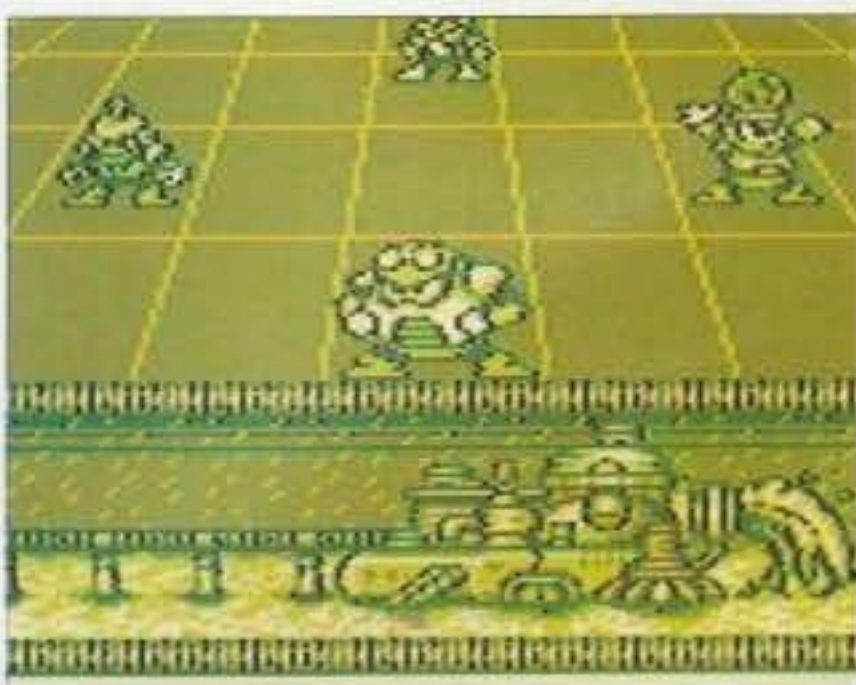
Strana lingua il recensore. Vorrei dire "È uscito Mega Man IV per Game Boy", e mi ritrovo a scrivere "La MegaMania dilaga anche sul piccolo di casa Nintendo". Brutta cosa, vero? Forse passa con un buon libro.

Bene, bene. A questo punto dovrei parlare della trama di questo *Megaman IV*, ma mi domando se a qualcuno importi sul serio, mi rispondo che, probabilmente, ve ne fregate allegramente e che piuttosto volete sapere com'è il gioco. Bravi. Giusto. Diciamo allora, per sommi capi, che ci sono i Buoni e ci sono i Cattivi. Voi fate i Buoni, anzi "il" Buono, ossia Mega Man, alias Rock Man: praticamente Grande Uomo, Rocco per gli amici.

Come già in più di una mezza dozzina di altri episodi per gli otto bit della grande N (in italiano: su NES e Game Boy), questo Rocco "the man", fortunato personaggio della CAPTIVE COMMUNICATIONS, vive, prospera e, a giudicare dal numero di sequel, si riproduce all'interno di un puro platform. La struttura di gioco è quella classica della saga *Mega Man/Rock Man*: il Grande Uomo (che è poi un androide) attraversa una serie di impervi livelli con ambientazione sci-fi fino alla sconfitta del nemico cattivissimo, tale Dr. Wily. I mezzi a disposizione del nostro Rocco sono nell'ordine: le gambettine bioniche che gli permettono di correre, saltare, e scivolare e una serie di armi e marchingegni che rinverrà lungo il cammino o che sottrarrà a ognuno dei nemici di fine livello dopo averli

sconfitti. Un grosso aiuto proverrà da Dr. Light, il creatore di Mega Man, che alla fine di ogni stadio fornirà vite extra e bonus assortiti in cambio dei P-chip raccolti lungo i livelli. Ogni fase è identificata da un robottone cattivo che ne è l'inquilino principe: abbiamo Toad Man, Bright Man, Ring Man, Pharaoh Man, Napalm Man, Charge Man, Crystal Man e Stone Man, per un totale di otto livelli, più due semi-livelli in cui si fronteggia il Dr. Wily in persona. Otto, parallelamente, sono anche le armi speciali che, come accennato, si ottengono di volta in volta sconfiggendo i putribondi figuri di cui sopra. Se aggiungiamo i servizi offerti da Rush, un cane robot che fungerà da molla e da jet, e da Beat, uccello obeso che accorrerà in vostro soccorso ogni volta che lo chiamerete, abbiamo una panoramica piuttosto completa della situazione. Alla fine di ogni partita viene fornita una password, che permette di riprendere il gioco dall'ultimo livello affrontato e nelle medesime condizioni (numero di P-chip, di bonus e di armi raccolte).

• *Pentothal*



Prima fase della sfida a Dr. Wily: questa schermata permette di scegliere fra Bright, Pharaoh, Toad e Ring Man.

COMMENTO



Mega Man IV è bello. Senz'altro. Ma non arriva al Power Game, e i motivi possono essere illustrati attraverso una serie di considerazioni. Innanzitutto, la programmazione mostra qualche debolezza essendo scesa a compromessi con alcuni rallentamenti (cosa che accade anche nel titolo per Snes): quando sono più di due gli sprite sullo schermo, il piccolo GB va in slow-motion. Limiti dell'hardware? Non direi. Dal punto di vista del controllo, e quindi della giocabilità, pur restando di buon livello siamo lontani da altri esempi a cui la Capcom ci ha abituati: in particolare manca un po' la precisione nei salti e talvolta si cade nei baratri incolpevolmente. Infine, non c'è Back-Up: a ogni partita bisogna trascrivere una password di 24 caratteri e può riuscire fastidioso. Tutto questo spiega il mancato Power Game. A spiegare il voto resta invece l'alta qualità di *MM IV*, che rimane senza dubbio un titolo consigliabile. Anzi, ve lo consiglio, così diventa "consigliato". Greetings.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Mega Man IV**
Casa **Capcom**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Buona. Peccato per i brutti rallentamenti	Belle musiche, complimenti!	Il controllo è buono, ma non è quello di SML3	La difficoltà ben bilanciata e i 4 MBit assicurano una buona longevità



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

Vendita all'ingrosso
per negozianti

Vendita al dettaglio
in sede

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali
da tutto il mondo

Contattateci per
Anteprime & Novità

 **06/78.61.74** 4 linee
ricerca automatica

 **06/78.34.82.25**

◆ Acquistate da noi le nuovissime
3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit **ATARI JAGUAR**

3DO **Vasto assortimento giochi 3DO**

MEGA KEY



(Adattatore
universale Megadrive)
L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE



(per giochi protetti)
L. 39.000

SEGA MEGA CD
Black Hole Assault
Prince of Persia
Sherlock Holmes
Wolfchild
Jaguar XJ 220
L. 39.000



LETHAL ENFORCERS
L. 169.000



**ARRIVO
IMMINENTE!**

GAME BOY

Felix the Cat	45.000
Asterix	45.000
Flinstones	45.000
Batman II	45.000
Caesar Palace	45.000
S. Star War	45.000
Looney Tunes	45.000
Bugs Bunny II	45.000
Double Dragon III	45.000
Empire Strike Back	45.000
Tom e Jerry	45.000
Goal	45.000
Pacman	45.000
North Star Ken	45.000
Jurassic Park	49.000
Turtles II	49.000
Kid Dracula	49.000
S. Mario Land II	49.000
S. Mario Land III	75.000

GAME GEAR

Street Fighter II	49.000
Alien III	45.000
Prince of Persia	45.000
Tom & Jerry	45.000
Jurassic Park	49.000
Mortal Kombat	49.000



BLEEAAH!!!

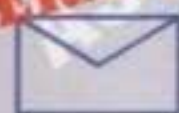
I MIGLIORI PREZZI
DI ROMA
SONO SOLO I NOSTRI!



IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES



**RICHIEDI
LA TESSERA FEDELTA'**



Via Veturia 68 - 00181 Roma

**Vendita per corrispondenza
e Distribuzione Capillare in tutta Italia**

ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

NHL '94



Ennesimo episodio della saga NHL dell'Electronic Arts, questa volta però il tutto si sposta su CD.

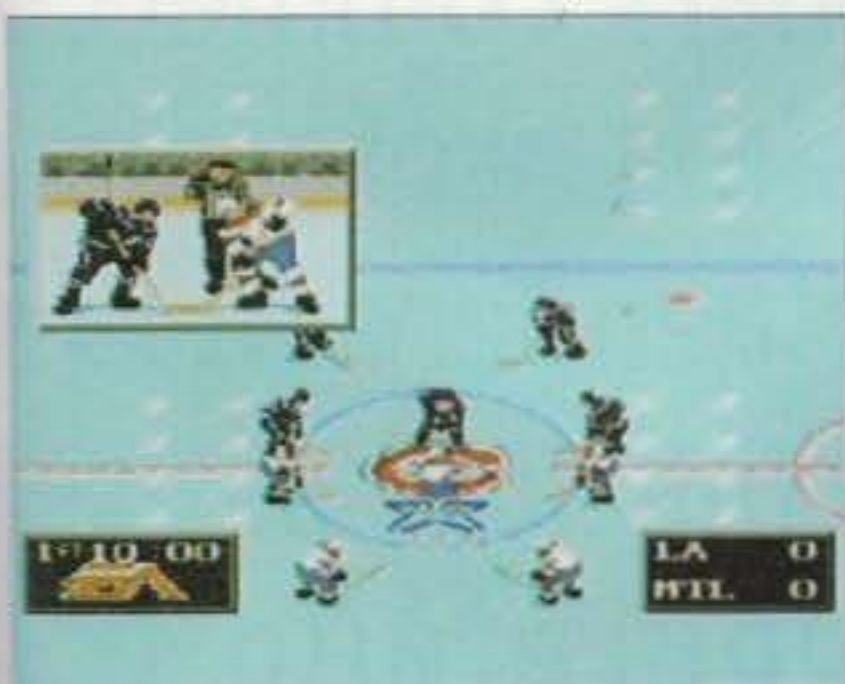
Uh che bello, uh che bello, sono un fotomodello!

Perbacco, e io che credevo di essere ormai sorpassato, vittima di un improvviso attacco di canutite che mi aveva svuotato nel corpo e nello spirito. E invece no!, come direi prima di bere il mio caffè preferito, se mi pagassero per farlo, sono ancora in pista. Dopo anni di riposo forzato, posso finalmente tornare a calcare le piste ghiacciate che mi hanno reso famoso in tutto il mondo. Io, capocannoniere del campionato "Papaveri & Papere". Io, Deus ex-machina della formazione del Cantalupo Tremens, posso finalmente riprendere l'attività agonistica. Posso tornare a giocare a Bocce! *NHL Hockey '94*, in questa versione su CD non aggiunge nulla di nuovo al titolo originale, fatta eccezione per quel che riguarda

le immagini digitalizzate, ed è proprio per questo che, coloro che hanno un Mega CD ma che non hanno mai giocato a questo splendido titolo della Electronic Arts, dovrebbero fare un salto dal negoziante di fiducia ad acquistarlo. Tutte le squadre del campionato professionistico americano sono presenti e pronte a darsi battaglia. La giocabilità è ottima, e la velocità di gioco rende appieno la frenesia d'azione propria di questo sport. Nulla da eccepire, sono anni che questo titolo si rivela come la migliore simulazione di Hockey presente sul mercato e, anche se i pretendenti alla corona si fanno ogni mese più numerosi, nessuno è ancora riuscito a scalzarlo dal suo podio.

Come dicevo prima, è un gioco che non dovrebbe mancare nella softteca di chi possiede un Megadrive, non più di una copia però, in fondo le differenze sono minime e, anche se il 1994 ha visto l'ammissione di due nuove formazioni nel rigido mondo della Stanley Cup, non mi sembra che sia un motivo valido per acquistare un titolo che è semplicemente la riedizione di un gioco uscito parecchio tempo fa.

• *Random*



La cara vecchia impostazione di *NHL Hockey* è, giustamente, rispettata.



Le immagini digitalizzate fanno da contorno, ma non hanno nessuna influenza sul gioco.

COMMENTO



C'è poco d'aggiungere a quanto scritto nella recensione. Il gioco è bello e caldamente consigliato, ma solo a chi non ne possiede già una copia, indifferentemente dall'anno

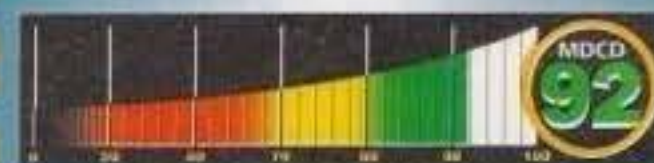
che fa da contorno al titolo principale. Le immagini digitalizzate non sono parte integrante del gioco, ma solo un corollario per renderlo più appetibile. *NHL Hockey '94* è da considerarsi un "must" per tutti gli appassionati di giochi sportivi e, d'ora in poi, anche chi possiede un Mega CD potrà gustarsi le azioni dei giocatori di hockey dell'Electronic Arts. Il gioco può sembrare inizialmente difficile ma, a forza di giocarlo, riuscirete a orchestrare delle azioni spettacolari. In più, la possibilità di giocarlo in quattro, utilizzando l'apposito riduttore "4 way Play" dell'EA, fa sì che *NHL Hockey '94*, rappresenti un gioco che è fonte di infinito divertimento per tutti. È chiaro che se lo sport, e in particolare l'hockey, non sono la fonte di sostentamento del vostro "io minimo", *NHL '94* non è da prendere nemmeno in considerazione, altrimenti correte ad acquistarne una copia.

SCHEDA TECNICA

Titolo **NHL Hockey '94**
Casa **Electronic Arts**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1/4**
Continua? **Password**
Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

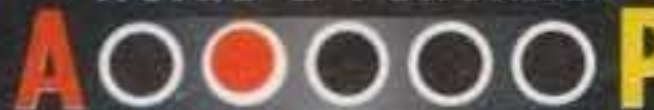
GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buona come sempre, senza contare le digitalizzazioni.	Essendo su CD c'è poco da meravigliarsi se è perfetto.	Uno dei suoi punti di forza, infinita.	L'intero campionato vi terrà occupati per un bel po', ve lo assicuro.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



RISERVATO AI SIG. RI RIVENDITORI

COMPUTER ONE presenta...

GAMETIME

DISTRIBUZIONE S.R.L.

GAMETIME Distribuzione SRL, proprietaria del marchio **Computer One**, è una nuova società creata per proporre la commercializzazione di prodotti ludici con particolare riferimento ai videogiochi elettronici per computer, attraverso una rete di rivenditori affiliati **COMPUTER ONE** con regolare contratto di franchising. Marchio, prezzi, pagamenti, sono solo alcuni dei punti che i nostri funzionari commerciali saranno lieti di esporVi con la massima professionalità creando le condizioni idonee per vendere ai prezzi **Computer One**. Per ulteriori informazioni si prega di inviare fax allo 051-344.906 oppure allo 051



Aiuto. Qualcuno mi aiuti, non si chiude più occhio, il pomeriggio, la notte, non si dorme più. Almeno adottatemi per un paio di settimane, giuro che mangio poco e non sporco.

Va bene tutto, anche soltanto un posto per passare la notte: ho la casa piena di spettri, avrò ucciso seimila volte per uno tutti i personaggi di *Mortal Kombat* in tutte le versioni uscite e di notte non si dorme più. E io che credevo di massacrare solo sprite. E io che credevo di sapere come scrivere un'introduzione almeno passabile per *Art of Fighting*. E io che credevo che non avrei più scritto feticci per camuffare la mia pochezza d'ingegno. E io che credevo che nessuno avrebbe più tentato una conversione da Neo Geo sul Megadrive. Insomma, non è tutta colpa mia se questa recensione fa schifo: già l'originale *Art of Fighting* non era proprio una musa di gioco e non ha ispirato recensioni enfatiche e intrise di pathos, quindi potete immaginarvi la conversione per Mega Drive. I lottatori sono gli stessi della versione originale e i sistemi di gioco sono stati mantenuti: potete sempre scegliere tra Ryo



Questo tipo vestito da pinguino gira tutto, mentre all'altro girano solo due cose.

e l'altro tizio-clone per affrontare tutti i lottatori avversari, mentre l'opzione per due giocatori vi consente di prendere il controllo di uno qualunque dei personaggi. Questo perché c'è una storia di rapimenti che fa da sfondo al gioco, e usare i nemici per accoppiare i nemici non è un'idea molto sensata. In questo senso, però, *Art of Fighting* perde punti in confronto a *Street Fighter II* o al pur sopravvalutato (opinione personale) *Eternal Champions*. I personaggi sono generalmente fiacchetti, anche se c'è una certa scuola di pensiero che considera *Art of Fighting* un picchiaduro basato più su certi aspetti tattici che sulla violenza acefala: è possibile infatti far incavolare l'avversario prendendolo in giro, rischiando sulla propria pelle le conseguenze di certi comportamenti. A conti fatti e a somme tirate, *Art of Fighting* può riuscire a interessare per questo esclusivo aspetto per non più di tredici partite; alla quattordicesima già si vede l'osso e non c'è più niente da rosicchiare: le mosse speciali non sono speciali manco per niente, più o meno i soliti aduncken taroccati e perepepperuncken dei poveri. Eppoi, *Art of Fighting* senza zoom è come Costanzo senza trippa: non c'è gusto a dare i cazzottoni. La versione Neo Geo prevedeva una spettacolare zoomata sull'azione nei momenti più ingrippati e sul Megadrive l'unica zoomata è quella della cartuccia fuori dalla finestra.



Non è mica giusto! Come si può competere con uno che usa il bastone.

COMMENTO



Cos'è esattamente *Art of Fighting*? Una canzone di Branduardi? Mmmh. Un picchiaduro? Quasi. Una conversione da Neo Geo? Precisamente. L'originale è l'impietoso ago della bilancia, e stavolta pende tutto dalla parte della SNK. Sullo SNES, *Art of Fighting* non era così malaccio, almeno non così facile, e lo zoom era stato mantenuto (cosa che, per quanto irrilevante sul piano della giocabilità, aveva "fatto" *Art of Fighting* per noi appassionati non fanatici del genere), mentre sul Mega Drive si è perso. *Art of Fighting* non è un picchiaduro, o per lo meno non è il picchiaduro da comprare se avete un Mega Drive. È talmente semplice completare il gioco che quelli selezionati dallo schermo delle opzioni sembrano più che altro livelli di facilità, e l'azione continua a non sembrare niente di speciale. Non aspettatevi molto e se volete *Art of Fighting* andate in sala giochi o rubate un Neo Geo alla ricca redazione di qualche rivista concorrente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Art of Fighting
Casa	Takara/Sega
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Colorata e disegnata niente male. Occasionalmente è male animata	No, non fatemi parlare	Bah, niente di particolare	Praticamente inesistente. Il livello hard è una buffonata



SOTTO CONTROLLO

Per muoversi



AGIRE & PENSARE



• Apecar

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

UPER NINTENDO

JOY LIGHTFOOT
JUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
KAFY AND MARVIN THE MARTIAN
KENNIS THE MENACE
KID RAGON
KIDUINOX
KIDAL FURY 2
LEGEND
KAFIA AND FORTRESS OF DOOM
KIDGAMEN X
KID R. NUTZ
KIDBA JAM
KIDBA SHOWDOWN
KIDKUTO NO KEN 7
KIDALDIN QUEST
KIDOCK'N ROLL RACING
KIDSECRET OF MANA
KIDCYBLAZER
KIDMONT-RACE FX
KIDUPER BOMBERMAN + MULTITAP
KIDUPER EMPIRE STRKE BACK
KIDUPER TROLL ISLAND
KIDUPER TURRICAN 2
KIDUNDERCOVER COPS
KIDAL D' ISERE CHAMPIONSHIP
KIDWINTER OLYMPICS
KIDWIZARDRY 5
KIDWOLFENSTAIN
KIDYOUNGH MERILIN

GAME GEAR

ALADDIN
ASTERIX
BART VS. WORLD
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINI
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
STAR WARS
X - MAN

JAGUAR

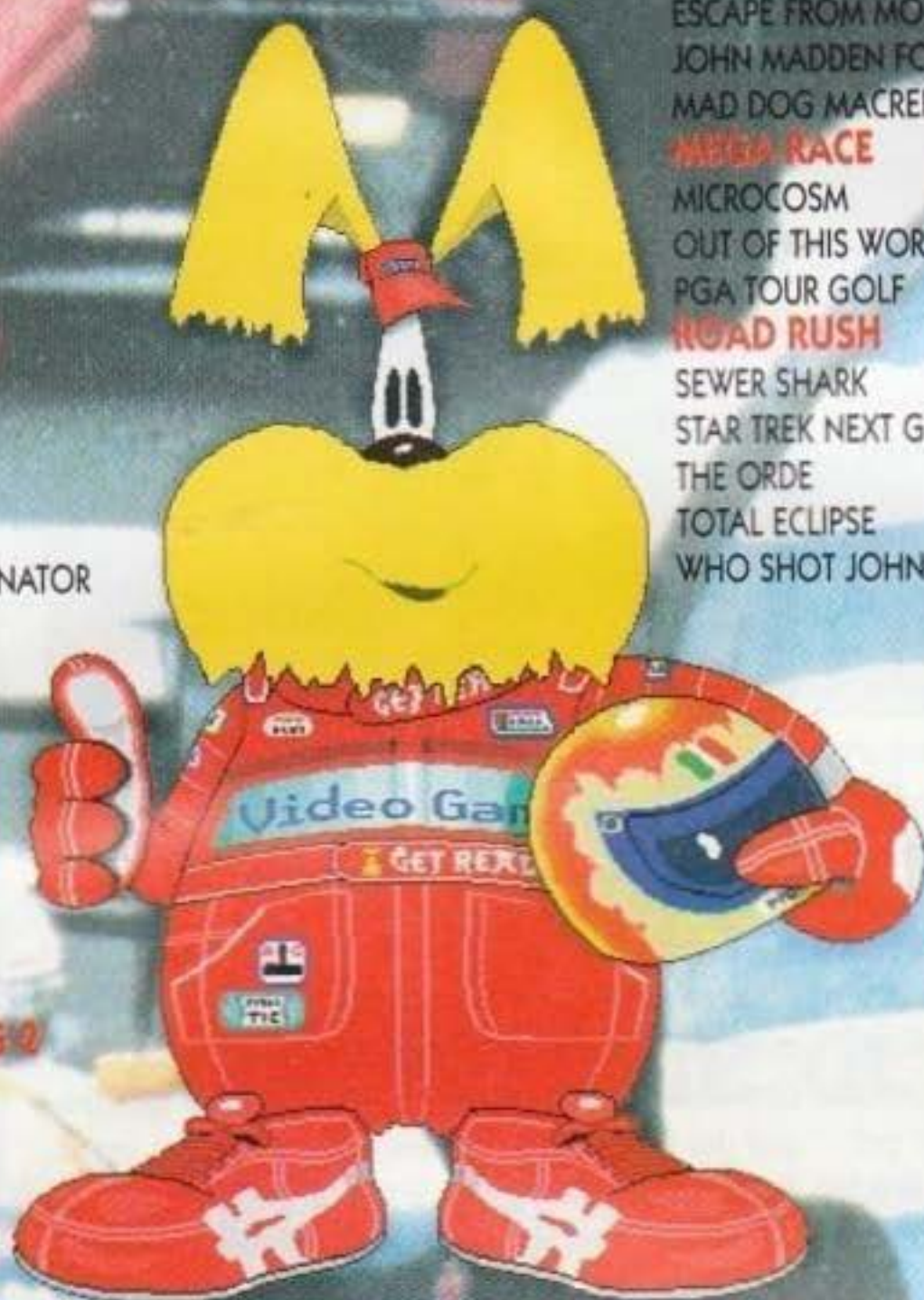
ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

3 DO

DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
JOHN MADDEN FOOTBALL
MAD DOG MACREE
MIDN RACE
MICROCOSM
OUT OF THIS WORLD
PGA TOUR GOLF
ROAD RUSH
SEWER SHARK
STAR TREK NEXT GENERATION
THE ORDE
TOTAL ECLIPSE
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

MEGA DRIVE

ALADDIN
ART OF FIGHTING
BLADES OF VENGEANCE
CASTELVANIA
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTONIK MEAN MACHINE
DUNE II
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GOOFY
HAYOK
JAMMIT
LANDSTOLKER
LETHAL ENFORCES
LOST VIKING
MARCO'S MAGIC FOOTBALL
NBA JAM
NHL HOKEY 94
PIRATES GOLD
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
STREET OF RAGE 3
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL RACING
WIMBLEDON TENNIS



GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA

Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

CONDIZIONI DI VENDITA

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

Tutti i marchi citati sono di esclusiva
proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI GIOCHI
PER GAMEBOY
ACQUISTO E VENDITA
GIOCHI USATI
PER SUPERNINTENDO

RICHIEDETE CON
IL VOSTRO ORDINE
LA FANTASTICA
DISCOUNT CARD
GET READY

Sensible Soccer



Quando due anni fa *Sensible Soccer* apparve sull'Amiga la mia vita fu sconvolta: passavo giornate intere davanti al monitor e uscivo di casa solo col joystick sottobraccio per andare dagli amici del Fantacalcio a fare un torneo. Addirittura battezzai la mia squadra "Sensible F.C."...

Ora questo titolo glorioso è approdato, e in grande stile, al mondo delle console. Game Power ha già dedicato un ampio spazio alle recensioni delle versioni Mega Drive, Master System, Super Nintendo e Game Boy (GP n°23), mentre adesso ci accingiamo a completare questa rassegna con l'ultimo tassello del mosaico: la release per Game Gear, il portatile della Sega, affettuosamente chiamato "GiGi" dagli amici più intimi. Potrà forse sembrare superfluo fare una descrizione di *SensiSoccer*, uno fra i pochi giochi a potersi fregiare, a pieno merito, del titolo di "pietra miliare" nel mondo dei videogame. Quasi tutti lo conoscono, ma per quei pochi distratti che giustificano il "quasi", farò un breve riepilogo della situazione.

Si tratta, come risulta evidente dalle foto, di un gioco di calcio con visuale dall'alto "a volo d'aquila": il piccolo schermo del buon GiGi inquadra una porzione di campo piuttosto ampia in modo tale che risulta possibile godere di un'ottima visione di gioco. Naturalmente una impostazione di questo tipo, che privilegia l'ampiezza della visuale, si traduce per forza di cose in una certa "miniaturizzazione" degli sprite dei giocatori. Gli omini, in effetti, sono molto piccoli, ma anche ottimamente animati e il risultato complessivo corrisponde all'equilibrio migliore fra dimensioni del display e visualizzazione del gioco. Il controllo dei giocatori è fondato su un compromesso tra la scuola della "palla attaccata al piede" e quella della "palla libera". In pratica, la sfera vi seguirà fedelmente ogniquale volta eseguirte dei dribbling stretti, mentre rotolerà felice e senza inibizioni davanti ai vostri piedi durante le progressioni in piena corsa. Oltre ai tiri e ai passaggi potrete effettuare



Potete interrompere la partita quando la palla è ferma per effettuare sostituzioni o cambiare tattica.



La tipica visuale dall'alto è stata mantenuta, ma il piccolo schermo del GG non rende giustizia al gioco.

dei bei colpi di testa e dei rapidi tackle scivolati, particolarmente utili per intercettare la palla e interrompere lo sviluppo della manovra avversaria. Le numerose opzioni prevedono la possibilità di scegliere fra 8 tipi di terreno di gioco, tra 40 squadre nazionali e 64 società di club, tra una singola partita amichevole, una coppa o una lega (entrambe impostabili a piacere), tra la Coppa Campioni, la Coppa delle Coppe, la Coppa Uefa o la Superlega Europea (per le squadre di club) e tra Campionato Europeo, Qualificazioni Mondiali, Eurocoppa o Lega delle Nazioni (per le nazionali). Come se non bastasse è anche possibile modificare le divise di ogni squadra nel colore delle maglie e dei calzoncini, e selezionare, sia prima che durante il match, 8 impostazioni tattiche differenti. Per quanto possa sembrare incredibile, tutta questa abbondanza di programmazione calcistica è ben stipata dentro la piccola cartuccia che il GiGi accoglie amorosamente in grembo. Un quadretto commovente.

•Pentothal

COMMENTO



Fiumi di inchiostro sono stati versati per decantare le grandi qualità di *SensiSoccer*, quindi non resta che appurare se anche questa conversione sia stata ben realizzata, visto che il valore del gioco in sé non si discute. Ebbene, devo rilevare che nel formato Game Gear questo titolo glorioso subisce qualche appannamento in quella che è sempre stata la sua dote migliore: la giocabilità. La palla tende a schizzare via un po' troppo velocemente il che, anche se a una prima analisi può sembrare lodevole, finisce col danneggiare l'elaborazione delle azioni che talora rischiano di trasformarsi in un mero "batti-e-ribatti". Nella frenesia generale alcuni colpi risultano difficili da eseguire con precisione e la costruzione della manovra ne risente un po'. Intendiamoci, gran parte della perdita di "feeling" è imputabile al pad del GG, che non è certo il massimo per un gioco di calcio. Insomma, si tratta sempre del miglior calcio in circolazione, anche se in questa apparizione sembra un po' giù di forma.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sensible Soccer
Casa	Renegade
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	2

SPORTIVO

GRAFICA	SUONO	GIOCAB	SFIDA
La classica visuale "a la Sensible" è ben riprodotta sul piccolo display del GG	Pur se un po' gracchiante riesce sostanzialmente a svolgere il proprio dovere	Sufficiente anche se il controllo di palla si rivela meno intuitivo del solito: peccato	Lo giocherete a lungo grazie alle numerosissime opzioni e al buon livello di difficoltà



SOTTO CONTROLLO

Controlla il giocatore e imprime l'effetto ai tiri



AGIRE & PENSARE



COMPUTER VIDEOGIOCHI:



Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

Commodore

SNK
Neo-Geo

SuperNINTENDO

**VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI**

**VASTO ASSORTIMENTO DI
PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI
E TUTTE LE CONSOLE**

**NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO
ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI.
LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ.
VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI
A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!**

**ULTIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA!
PREZZI DA INGROSSO!**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

PGA EUROPEAN TOUR



Dopo PGA Tour e PGA Tour 2, torna il grande golf targato Electronic Arts. Questa volta tocca al vecchio continente ospitare il prestigioso torneo professionistico. Nell'attesa di scoprire dove avrà luogo la quarta edizione cuccatevi la recensione di questo PGA European Tour!

Se l'Europa, a torto o a ragione, viene definita "vecchio continente", non si capisce perché un gioco di golf ambientato in Europa debba essere necessariamente nuovo. Difatti non lo è. PGA European Tour è assolutamente identico a PGA Tour Golf 2 che, a sua volta, era una copia spudorata di PGA Tour Golf. L'unica differenza riguarda, ovviamente, i quattro percorsi su cui ha luogo la competizione, probabilmente i più celebri e blasonati del nostro continente. In questo gioco avrete infatti la possibilità di cimentarvi sul mitico campo del Wentworth Club (Surrey, Inghilterra), sede, ogni anno, del rinomato "Volvo PGA Tournament", oppure affrontare i migliori giocatori professionisti nell'"English Open" che si svolge al Forest of Arden Hotel (Warwickshire, Inghilterra); oppure,

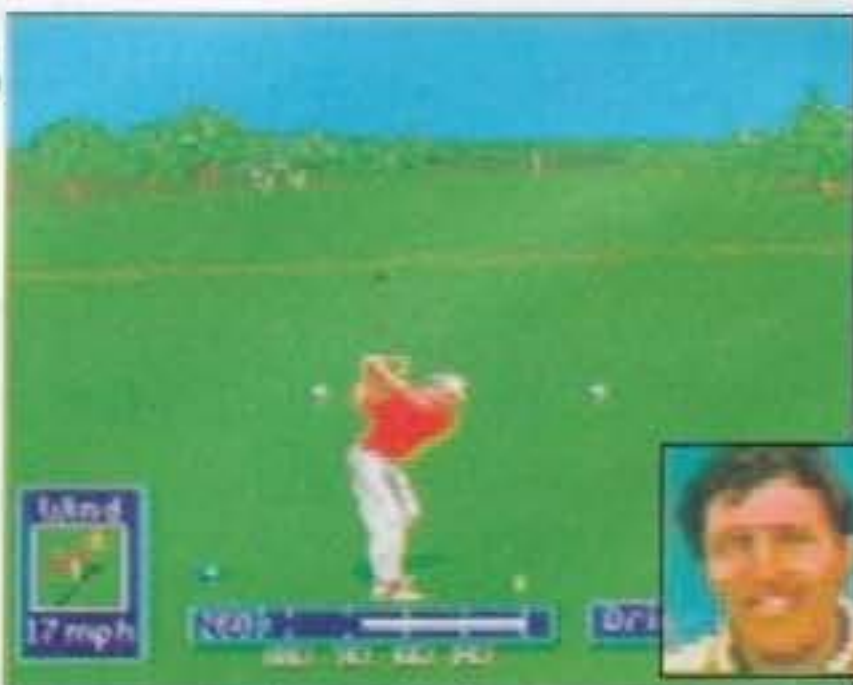
gareggiare coi propri amici nel "Canon European Masters" di Crans-sur-Sierre (Svizzera). Se invece preferite una tranquilla partita in solitario, quale percorso migliore del rilassante e romantico club del "Le Golf National" (Parigi, Francia), che ospita ogni autunno il tradizionale "Peugeot Open"? Oltre a questo, l'unica ulteriore innovazione riguarda la possibilità, offerta al giocatore, di osservare i grandi campioni professionisti all'opera su ognuna delle buche proposte dal gioco. Opzione questa, particolarmente utile per affinare il proprio stile e la propria capacità di scegliere l'approccio migliore con cui affrontare ogni "par". Così come i suoi predecessori, PGA European Tour è pieno zeppo di menu e sottomenu che consentono di settare il gioco secondo i propri gusti, consentendo di variare, oltre che il percorso di gara, il tipo di competizione, le modalità di gioco e il genere di visualizzazione. Un memory back-up consente di interrompere in ogni momento la partita e di riprenderla agevolmente a proprio piacimento, mantenendo inoltre in memoria tutte le informazioni relative alle prestazioni di ogni singolo

giocatore registrato, come statistiche generali e particolari relative a ogni singola buca o percorso. Insomma, esattamente come gli altri episodi della serie, questa puntata di PGA Tour Golf si qualifica come una simulazione sportiva di altissimo livello, curata e divertente e quindi indicata particolarmente agli amanti di questa particolarissima disciplina sportiva.

• Vordak



Il negozio. Luogo d'incontro di tutti i golfisti e delle loro carte di credito. Una capatina ogni tanto non fa male.



L'azione di gioco è sostanzialmente identica ai suoi predecessori, cambiano i percorsi, però.

COMMENTO



Bene, ci risiamo. Ancora una volta l'Electronic Arts ci riprova con l'"upgrade" di un proprio titolo di successo e, così come è successo per i vari John Madden Football, NBA Playoffs, eccetera, ci obbliga a chiederci se vale la pena di spendere una cifra non proprio irrisoria per una versione riveduta e corretta di un titolo già uscito da tempo. In questo caso però la situazione è notevolmente diversa: PGA European Tour non si può infatti definire un "upgrade" in senso stretto: il fascino del golf sta infatti proprio nella varietà dei percorsi e delle relative buche. Pertanto uno stimatore "purista" di questo sport potrebbe trovare positivo pubblicare diverse edizioni dello stesso gioco su diversi campi. Sotto questo punto di vista la cartuccia che ho tra le mani rappresenta senz'altro un acquisto consigliabile, se invece non vi interessa giocare su tutti i campi del mondo, allora lasciate perdere e passate a qualcosa di più divertente, non so, prendere a frecciate la sorellina minore, oppure buttare la coca cola dalla galleria sulla platea e via dicendo.

SCHEDA TECNICA

Titolo **PGA European Tour**
Casa **Electronic Arts**
Distribuzione **Ufficiale**
N° Giocatori **1/4**
Continua? **Memory back-up**
Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCA	DIFFICILTA
Chiara e particolareggiata, rappresenta il giusto compromesso tra estetica e funzionalità	Buoni gli effetti di sottofondo, anche se alla lunga diventano un po' monotoni	I controlli ridotti allo stretto indispensabile consentono di "impadronirsi" velocemente del gioco	4 campi diversi, per un totale di 72 buche differenti

MD 79

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P

VIDEO
GAMES
COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143



1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO
GAMES
COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES

TURN & BURN
FUNSTONES
X - CALIBER 2097
BARKLEY JAM
DESERT FIGHTER
FATAL FURY 2
STAR TREK NEXT G.
AGASSI TENNIS
MICKEY'S ULTIMATE C.

MEGADRIVE

MICKEY'S ULTIMATE C.
SILVESTER & TWEETY
JOE & MAC
MEGA TURRI CAN
NBA 94 SHODOWN
JAMMIT
FATAL FURY 2
WORLD CUP USA 94
VIRTUAL RACING

GAME BOY

S. MARIO LAND 3
CHASE H Q 2
NBA JAM
FATAL FURY 2
TETRIS 2
STRIKER
THE LAWNMOWER MAN
BART & THE BEAN STAK.
RIDDICK BOWE BOX

GAME GEAR

ZOOL
ANDRE AGASSI TENNIS
ALADDIN
THE INCREDIBLE HULK
TIME KILLERS
DOUBLE TROUBLE DUCK
WORLD CUP USA 94
MARKO'S MAGIC SOCCER
PINBALL WIZARD

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY +
JURASSIK PARK
L. 145.000

SUPER NES
L. 249.000

GAME GEAR +
4 GIOCHI
L. 239.000

MEGADRIVE II
+ GIOCO
L. 259.000

AMIGA CD 32
+ 3 GIOCHI
L. 649.000

3DO PANASONIC
+ CRUSHN'BURN
L. 1.389.000
E' disponibile il
Converter Pal Version

ATARI JAGUAR
+ GIOCO
L. 589.000

SUPER NES +
JURASSIK PARK
L. 299.000

VENDITE PER
CORRISPONDENZA

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ



RITIRO DELL'USATO

S. NES

NBA JAM	L. 45.000
FLASH BACK	L. 35.000
SENSIBLE SOCCER	L. 40.000
ROCK & ROLL RACING	L. 35.000
COOL SPOT	L. 30.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 35.000
ART OF FIGHTING	L. 40.000
STREET FIGHTER TURBO	L. 40.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	L. 35.000
ALADDIN	L. 30.000

MEGA D.

FIFA INT. SOCCER	L. 40.000
SENSIBLE SOCCER	L. 35.000
STRIKE FIGHTER TURBO	L. 40.000
FLASH BACK	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 30.000
JUNGLE STRIKE	L. 35.000
PINK PANTER	L. 40.000
ASTERIX	L. 30.000
HOOK	L. 30.000
NBA JAM	L. 40.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

ATTENZIONE PREGO!!!

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

3DO

MONSTER MANOR
PUTT & PUTTY
STELLAR FIRE
SHOCK WAVE
3D FOOTBALL
OCEAN BELOW
TWISTED
NIGHT TRAP
ROAD RASH 2

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2
VIEW POINT
MIRACLE ADVENTURE
JOY JOY KID
TOP HUNTER
SIDE KICKS 2
BLUES JOURNEY 2
SPINMANSTER 2
(VASTO ASSORTIMENTO
DI GIOCHI IN OFFERTA)

JAGUAR

RAIDEN
TREVOR MC FUR
DINO DUNES
CHECKED FLAG
CRESCENT GALAXY
SPACE PIRATES
CLUB DRIVE
KASUMY NINJA
CYBER MORPH

CD 32

SUPER PUTTY
INTERNATIONAL KARATE
TRIVIAL PURSUIT
NICK FALDO GOLF
BUBBA A STICKS
CHUCK ROCK
MYTH
TFX
INFERNO

MEGA CD

JEOPARDY
TOTAL CARNAGE
VAY
WHEEL OF FORTUNE
WORLD CUP USA 94

CD ROM

RISE OF THE ROBOTS
MICROCOSM
GOLDEN 7
MEGA RACE
CHOMANCHIE

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI
- USATI GARANTITI -

OFFERTE DEL MESE

PER MEGA DRIVE ETERNAL CHAMPION
L. 109.000

PER GAME BOY JURASSIK PARK
L. 55.000

PER S. NES JURASSIK PARK
L. 99.000

CONSEGNA
NELLE 24/36 ORE

ARIVIVIS VI OFFRE L'ASSISTENZA PER I VOSTRI APPARECCHI, "RIPARIAMO LE VOSTRE CONSOLLE IN TEMPI BREVISSIMI"

LETHAL

ENFORCERS



Dopo il *Super Scope*, un altro gingillo agli infrarossi viene ad arricchire l'elenco del ciarpam... ehm, degli "optional" per il sedici bit della grande "N". Dopo il debutto sul Mega Drive infatti, il *Justifier* fa il suo battesimo del fuoco con *Lethal Enforcers*.

E bisogna dire che non se la cava affatto male.

Terza conversione del popolare coin-op targato Konami, dopo quelle per Mega Drive e per Mega CD, *Lethal Enforcers*, così come nelle versioni per le due console Sega, viene distribuito in una confezione contenente il *Justifier*, ossia il bizzarro pistolone in plastica rosa o azzurrina. Il gioco è basilarmente identico alle versioni sopra citate: ricordiamo che si tratta fondamentalmente di uno sparatutto sullo stile del buon vecchio *Operation Wolf*, in cui la visuale è soggettiva e l'unica cosa che il giocatore controlla sullo schermo è la posizione del proprio mirino. In sostanza, si tratta di far uso della propria arma per colpire ogni nemico il più velocemente possibile, prima che questi abbia il tempo di aprire a sua volta il fuoco su di noi. Occasionalmente, alcuni innocui passanti attraverseranno lo schermo di corsa: è assolutamente vitale riuscire a evitarli. Il gioco si snoda attraverso cinque livelli di azione pura e frenetica: si passa da una rapina alla National Bank, a una guerra tra bande nelle affollate vie di Chinatown, a un'azione antiterrorismo per liberare un gruppo di passeggeri prigionieri su un aereo dirottato. Concludono la serie una missione anti-droga nel porto di New



Lo schema di gioco è quello classico della versione da bar, fate fuori i cattivi prima che loro facciano fuori voi.

York e un'irruzione in una fabbrica clandestina di armi chimiche destinate al Medio Oriente. Ogni schema si conclude con l'immane boss di fine livello e con uno schema bonus in cui si ha occasione di affinare la propria mira esercitandosi nel poligono di tiro della polizia. Un altro punto di forza del gioco sta nella varietà delle armi impiegate: oltre alla pistola d'ordinanza, con cui ogni livello ha inizio, si ha la possibilità di raccogliere: una 44 Magnum, una pistola automatica, un fucile a pompa, un fucile lanciaripetizione, un fucile automatico e una mitraglietta UZI da 9mm. La differenza che caratterizza questa conversione è la possibilità, offerta al giocatore, di scegliere l'ordine con cui affrontare i vari livelli, senza essere obbligati a rispettare una sequenza imposta dal computer, caratteristica, questa, che è particolarmente apprezzabile se si tiene conto della difficoltà del gioco. Dato l'alto grado di violenza che il gioco, in qualche modo, comporta, *Lethal Enforcers* è idealmente dedicato a un pubblico "maturo". Sono convinto invece, che proprio i più giovani possano gradirlo, grazie alla sua grande semplicità e immediatezza, nonché all'ottima grafica.

• Vordak



I gangster escono da ogni possibile nascondiglio, pronti a farvi la pelle. Evitate di restare senza pallottole.



Nella fabbrica di armi chimiche dovrete fare molta attenzione a non colpire gli innocenti passanti.

COMMENTO

SN

Fosse uscito qualche mese fa, in contemporanea con le versioni Mega Drive e Mega CD, avrebbe certamente fatto più scalpore, anche se, ovviamente, la qualità di un gioco non dipende dalla sua data di pubblicazione. Devo dire, in tutta franchezza, che sebbene non vada pazzo per questo genere di giochi, questo *Lethal Enforcers* mi ha convinto: la grafica è assolutamente impeccabile, così come il sonoro. La giocabilità è rimasta immutata, se giocato con la pistola, mentre è leggermente migliorata rispetto alla versione Sega per quanto riguarda il joystick, grazie a una maggiore velocità con cui il mirino si muove sullo schermo. Inoltre, la possibilità di scegliere l'ordine con cui affrontare i vari livelli aumenta in maniera non irrilevante la longevità del gioco e contribuisce a fare di *Lethal Enforcers*, nel suo complesso, un buon titolo, certamente consigliabile a chi desidera acquistare un gioco non troppo impegnativo (dal punto di vista neuronale, intendo) ma divertente, specie se giocato in coppia.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Lethal Enforcers
Casa	Konami
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1/2
Continua?	6
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ottimi gli sfondi digitalizzati, buoni gli sprite	Soprattutto efficace e, in generale, ben campionato	Ottima, specie se giocato con il Justifier	Non male, specie se si tiene conto della possibilità di giocare in coppia



SOTTO CONTROLLO



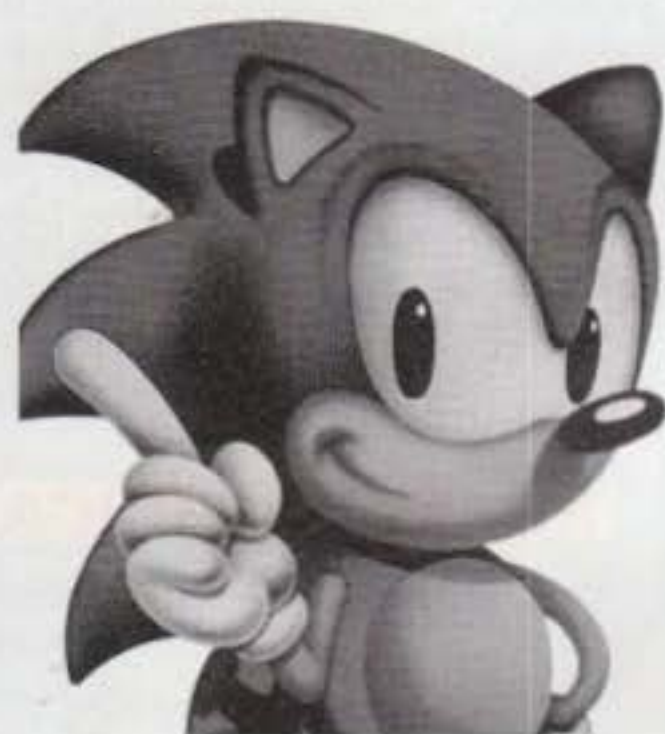
AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO
CENTRO SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI



ISCRIVITI AL
"GIOCO E STRATEGIA
CLUB"
PER IL 1994



(TELEFONA PER INFORMAZIONI)

SUPERNINTENDO

VERSIONE ITALIANA LINEA GIG

ADDAMS II
SUPER TENNIS
GOOF TROOP
S. JAMES POND
MECHWARRIOR
CONGO'S CAPER
BLUES BROTHERS
S. ADV. ISLAND
TINY TOONS
LEMMINGS

S. CASTELVANIA 4
FINAL FIGHT II
S. WWF WRESTLE
ALIEN 3
BUBSY
S. STRIKE GUNN.
BATTLE TOADS II
S. ALESTE
G. FOREMAN BOX
BART'S
NIGHTMARE

**FAVOLOSA
OFFERTA
TUTTO A
LIRE 60.000**

• NEAPOLIS '94 •

CONVENTION PER IL GIOCO
NAPOLI 6 - 7 - 8 MAGGIO
MOSTRA D'OLTREMARE

TORNEI - MOSTRE - DIBATTITI DI:
VIDEOGIOCHI - FUMETTI - GIOCHI

AL SUD LA PIU' GRANDE
MANIFESTAZIONE DEL SETTORE

• CHIEDI SUBITO IL PROGRAMMA
ED I MODULI D'ISCRIZIONE •

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE
SUPERFAMICOM / SUPERNINTENDO

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

TAGLIANDO DA COMPILARE E SPEDIRE PER ISCRIVERSI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER ULTERIORI INFORMAZIONI TELEFONARE

NOME:
COGNOME:
INDIRIZZO:
CITTÀ: CAP:
TELEFONO:
ETÀ:

VENDITA DIRETTA E CORRISPONDENZA

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

BATTLETANK 2



La megaproduzione americana "Gulf War" di G. Bush è stata il più gran successo della stagione '90-'91.

Uno spettacolo grandioso che ha riscosso un travolgente successo. Purtroppo il sequel "Gulf War II: the revenge", affidato all'esordiente B. Clinton, è stato un vero e proprio flop in termini di audience.

Ecosì, questo *Super Battletank 2* perde un po' del suo mordente pubblicitario: doveva essere ambientato nel bel mezzo di un conflitto in pieno svolgimento e invece non può proporre altro che una serie di missioni a generico sfondo mediorientale, in cui un generico nemico invade una generica "no fly zone". Come è evidente, la situazione è grave: urge l'intervento dei Buoni Alleati che rispediscano a suon di cannonate i Brutti Cattivi Coi Baffi entro i confini loro imposti. Tanto per cambiare, cari videogiochi, anche questa incombenza ricade su di voi. Mettete casco e mimetica e prendete i comandi di un M1 Abrams 2, comincia *SB2*. Come già accennato, il gioco è strutturato in missioni, 16 per la precisione, come i megabit

della cartuccia. All'inizio di ogni missione riceverete dal Comando Alleato ordini precisi con le specifiche degli obiettivi nemici da localizzare e distruggere. Il briefing è rappresentato da una schermata piuttosto banale che raffigura un Centro Operativo pieno di terminali, con un enorme display sullo sfondo (il tutto è drammaticamente simile alle location del film "War Games"). Una volta ricevuti gli ordini vi ritroverete ai comandi del M1A2. La cabina presenta in un unico colpo d'occhio tutte le informazioni disponibili e l'intero set di comandi: il tachimetro, il livello del carburante, il tipo d'arma selezionata e le munizioni rimaste, il radar che visualizza le unità nemiche nelle vicinanze, l'indicatore dei danni, il computer di bordo e un display a scorrimento che riporta i messaggi del quartier generale. La parte dello schermo che è occupata staticamente dall'immagine fissa dell'abitacolo rappresenta almeno il 65% del totale, cosicché l'unica rappresentazione dinamica del mondo esterno è data da tre striminzite finestre che si affacciano su un panorama che sarebbe eufemistico definire monotono.

Distese interminabili di sabbia eternamente uguali scorrono sotto i cingoli con l'unica variante delle ambientazioni notturne o crepuscolari che talora si alternano, di missione in missione, a quelle diurne.

• *Pentothal*



Bingo! Roger! Centro! Ok, Ronnie, anche questo puzzone è passato al più. Torniamo pure da mamma.



Cala la sera sul deserto ma non c'è quiete per i nostri eroi carristi: ecco un altro elicottero da tirar giù.

COMMENTO

SN

Ricordate *Battle Zone*? Quel coin-op dell'Atari con grafica vettoriale "wire-frame": lo schermo era nero e le linee erano verdi. Era semplice e divertente. Oggi *Super Battletank 2* non è altro che il pronipote di *Battle Zone*; ha un sacco di cose in più: ci sono più armi, ci sono gli aerei che vi soccorrono quando siete in difficoltà, ci sono i sistemi a infrarossi per la visione notturna, ci sono le cortine di fumo che vi sottraggono alla vista dei nemici... ma non c'è più il divertimento. Non che sia troppo facile, anzi, è piuttosto difficile, ma la struttura di gioco resta sempre la stessa: vai sul nemico, spara, spara, spara, spara, BUM, vai su un altro nemico... e così via. L'aspetto strategico di pianificazione delle missioni è pressoché nullo. In pratica *SB2* potrà riscuotere qualche consenso solo presso i giocatori più metodici, riflessivi e sistematici e a costoro è dedicato il voto tutto sommato sufficiente. Meglio, molto meglio *Battle Zone*.

SCHEDA TECNICA

Titolo: **Super Battletank 2**
Casa: **Absolute**
Distribuzione: **Import**
N° Giocatori: **1**
Continua?: **Password**
Livelli di difficoltà: **1**

SPARATUTTO

GRAFICA	SUONO	GIOCAB	SPIDA
C'è ben poco e quel poco è banale e monotono	Qualche botto, qualche sirena e poco più. Appena sufficiente	Il tank si guida abbastanza bene, per fortuna	Diventa anche difficile, ma la meccanica è sempre la stessa



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



ORA PUOI VINCERE LA TUA SFIDA A
"MORTAL KOMBAT"
 DEVI SEMPLICEMENTE USARE I SEGUENTI CODICI



SUPER NINTENDO

Scrivere i codici esattamente nell'ordine mostrato qui di seguito

DEAD	CODE
80E6	9B08
08C2	30A2
0000	A916
009F	3014
80E8	E8E0
0800	D0F2
2808	E220
9C21	215C
A1E6	8000

Infurierà una cruenta battaglia piena di sangue!!

MEGA DRIVE

Scrivere i codici esattamente nell'ordine mostrato qui di seguito

FFAB8B0002	Avanza di livello
FFCAB90078	Energia infinita per il giocatore 1
FFAC7E0099	Tempo illimitato
FFFF570000	Cruentissima battaglia piena di sangue!!

E molti altri ancora



Vinci questa e molte altre sfide con i tuoi giochi preferiti. Migliaia di codici a tua disposizione!!

Ed inoltre

MEGA CHEATS

Puoi inserire fino a 100 CHEATS differenti per ogni gioco e tutti in una volta!! Tutto e insieme: vite infinite, energia illimitata, mosse speciali, schermi segreti, iper velocità, armi illimitate e molti altri.

DEAD CODES

Con lo speciale generatore di "DEAD CODES" puoi riscrivere intere parti del gioco ottenendone il controllo totale.

FUNZIONE MOVIOLO

Ora puoi avere il controllo totale sulla velocità del gioco.

ADATTATORE UNIVERSALE

Puoi usare tutte le cartucce d'importazione presenti e future sulla console europea ed in più di utilizzare i giochi europei sulle console d'importazione.

PERSONALIZZA IL TUO GIOCO

Migliaia di CHEAT CODES a tua disposizione ed in più la funzione "GAME TRAINER". I giochi non avranno più segreti!!

CHEAT SYSTEM UNIVERSALE

Puoi utilizzare i medesimi CHEATS sulle versioni Europee, Americane e Giapponesi dei giochi.

DIVENTA CAMPIONE CON ACTION REPLAY 2!!

Disponibile nei migliori negozi nelle versioni

MEGA DRIVE

L. 125.000

SUPER NINTENDO

L. 125.000

GAME GEAR

L. 100.000

GAME BOY

L. 88.000

Prezzo al pubblico

**ACTION REPLAY
È UN PRODOTTO**



Distributore
esclusivo
per l'Italia



NUOVI NUMERI:
TEL. 081/929922 - FAX 081/929821

IMPORT FROM JAPAN



Space Ace è un titolo che non mi ha particolarmente entusi. Avrei anche potuto chiudere un occhio sulla grafica non del tutto eccellente e sui fondali un po' piattini, ma ciò a cui non si può trascurare di storcere il naso è lo stress causato dalla ripetitività alla quale si è costretti per forza di cose.

L'unica carta vincente in questo gioco sono la ferrea memoria quando dovrete ricominciare tutto dal principio e la scaltrezza nel realizzare in una frazione di secondo quella che potrebbe essere la mossa vincente. Ciò non toglie che ad alcuni di voi il gioco possa piacere (vuoi perché siete dei maghi in questo genere, vuoi perché amate qualcosa di diverso dal solito) ed è a queste persone che consiglio l'acquisto della cartuccia, a quelli un po' più sornioni, che come me amano i generi dove non è necessario una notevole dose di fortuna per proseguire, consiglieri vivamente di andare a casa di qualche amico che rientri nella precedente categoria a provare prima di acquistare, Space Ace... che rimane, a mio avviso, un titolo decisamente scadente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Space Ace
Casa	Empire Software
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
Carini gli sprite dei personaggi ma un po' spogli i fondali	Sufficiente, ma nulla di eccezionale	Irritante controllo del personaggio	Troppe difficoltà per i miei gusti, però...



SOTTO CONTROLLO

Per visualizzare le condizioni Per ripristinare l'energia



Per muovere Dexter Per sparare Per saltare

AGIRE & PENSARE



SPACE ACE



Eccomi di nuovo dinanzi a uno di quei titoli che farà discutere, creando due diverse scuole di

pensiero: quella formata dai giocatori più scaltri e calmi di questo mondo e quella formata dai giocatori più irrequieti e meno precisini.

Pur possedendo un soprannome che dà l'immagine di una tranquilla e dolce bambina che vive sui monti, dalle rosee guanciotte paffutelle e dalla vita felice e spensierata, non dovete tralasciare di considerare un piccolo ma alquanto rilevante particolare: è solo un soprannome! Anch'io, Heidi, son legata alla frenesia che la caotica vita di città offre: inquinamento acustico, ambientale, traffico infernale delle ore di punta, per non parlare dei mezzi pubblici super affollati (e quando ti va peggio, ti ritrovi col naso sotto l'ascella di qualcuno che non ha ancora scoperto il sapone, sigh!). Apparentemente potrebbe sembrare che io stia dando i numeri, ma vi assicuro che tutto questo preambolo ha a che vedere con la recensione. Ebbene, dopo tutto quello a cui sono sottoposta, il minimo che mi aspetto quando finalmente riesco a sedermi davanti alla console è qualche ora di puro, sano e semplice divertimen-

to senza troppe inutili complicazioni. Purtroppo con Space Ace questo non accade, in quanto il gioco è improntato sullo stile "se canni non te la perdono!". La dinamica di gioco di questo platform è quella che caratterizza l'80% dei giochi, vale a dire che vestirete i panni di Dexter che, guardacaso, dovrà salvare la principessa Kimmy (nonché l'intero pianeta terra) dalle grinfie di... ma come cavolo si chiama quel ciccione blu, pelato e con l'orecchino? (Borf, James Borf! NdRandom). Affronterete schermate in cui interagirte al 100% sul protagonista e altre dove, trascinati dallo scrolling, avrete l'opportunità di compiere solo alcune precise e ben determinate mosse. Più sarete scaltri e soprattutto dotati di ottima memoria, più schermate supererete, tenendo presente che avrete a disposizione 5 vite da sprecare per le innumerevoli sequenze che dovrete superare. Ai primi 500.000 punti otterrete una vita extra, stessa cosa per il primo e tutti i successivi milioni di punti che riuscirete a fare, e vi assicuro che ogni vita elemosinata sarà utilizzata. Inoltre, in alcuni punti troverete dei power-up che vi daranno energia (premendo il tasto L), oltre ad alcuni dischi che, a seconda del colore, ripristineranno l'arma nel caso sia danneggiata, daranno più potenza al raggio laser, faranno vincere una vita... Forse potrò sembrare un po' troppo di parte nel giudicare Space Ace, ma voi tenete sempre presente che errare è umano, che non sbaglio "quasi" mai e, soprattutto, che sono io il redattore!!!

• Heidi



Non sempre occorre battersi per poter proseguire... a volte basta soltanto un po' di ingegno!



A volte aggirare l'ostacolo può essere molto più vantaggioso che non affrontare inutili pericoli.

GAME GEAR

NBA JAM (ITA)	90.000
DONALD DUCK 2 (JAP)	65.000
SIMPSON SPACE MUTANTS (ITA)	49.000
LEMMINGS (ITA)	49.000
DEFENDER OF OASIS (ITA)	49.000
OFF ROAD (ITA)	49.000
OUT RUN (ITA)	49.000
FOREMAN'S KO (ITA)	49.000
SENSIBLE SOCCER (ITA)	62.000
MC GLOBAL GLADIATOR (ITA)	59.000
AX BATTLER (ITA)	49.000
WIMBLEDON (ITA)	59.000
SPIDERMAN (ITA)	49.000
HOOK (ITA)	78.000
CHUCK ROCK (ITA)	59.000
SOLITAIRE POKER (ITA)	49.000
DRACULA (ITA)	69.000
POPPLS (ITA)	59.000
E. HOLYFIELD BOX (ITA)	49.000
S. MONTANA FOOTBALL (ITA)	59.000
STRIDER RETURNS (ITA)	82.000
SHINOBI II (ITA)	59.000
F1 (ITA)	82.000
PREDATOR 2 (USA)	69.000
PSYCHIC WORLD (ITA)	49.000
ETERNAL CHAMPIONS (JAP)	NEW
ALADDIN (JAP)	NEW

NINTENDO 8 bit

ADDAMS FAMILY 2 (ITA)	89.000
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (ITA)	59.000
MEGANIAN 3 (ITA)	59.000
TROLLS IN CHAZZLAND (ITA)	59.000
TALESPIR (ITA)	89.000
KIRBY'S ADVENTURE (ITA)	59.000
ROOLAND (ITA)	59.000
THE BLUES BROTHERS (ITA)	59.000
NIGEL MANSELL (ITA)	99.000
ELITE (ITA)	49.000
PARASOL STAR (ITA)	59.000
TURRICAN (ITA)	79.000

JAGUAR

RAIDEN (USA)	130.000
TREVOR Mc FUR (USA)	130.000
DINO DUES (USA)	130.000
ALIEN VS. PREDATOR (USA)	130.000

GAME BOY

WINTER OLYMPICS (USA)	59.000
SUPER KICK OFF (ITA)	45.000
PRINCE OF PERSIA (ITA)	45.000
SENSIBLE SOCCER (ITA)	69.000
SUPER MARIO 3 (USA)	NEW
EMPIRE STRIKE BACK (USA)	59.000
JURASSIC PARK (USA)	59.000
SUPER MAJIO LAND 2 (USA)	65.000
NEW CHESSMASTER (USA)	59.000
CHAMPIONSHIP POOL (USA)	65.000

NEO GEO

GHOST PILOT (USA)	100.000
ART OF FIGHTING 2 (USA)	490.000
NINJA COMMANDO (USA)	120.000
CYBER LIP (USA)	75.000
SPIN MASTER (USA)	500.000
KING OF MONSTER (USA)	120.000
NINJA COMBAT (USA)	100.000
CROSSED SWORD (USA)	140.000

3DO

LEMMINGS (USA)	125.000
BATTLECHESS (USA)	125.000
TOTAL ECLIPSE (USA)	130.000
TWISTED (USA)	NEW
MONSTER MANOR (USA)	130.000
MICROCOSM (USA)	130.000
OUT OF THIS WORLD (USA)	130.000
JOHN MADDEN FOOTBALL (USA)	130.000
SEWER SHARK (USA)	NEW
STELLAR SEVEN (USA)	125.000

MEGA CD

MAD DOG MC CREE (USA)	120.000
MICROCOSM (USA)	130.000
JURASSIC PARK (USA)	130.000
DRAGONS LAIR (USA)	130.000
SEWER SHARK (ITA)	125.000
DUNE (USA)	130.000
THUNDER HAWK (ITA)	125.000
CHUCK ROCK (USA)	90.000
MONKEY ISLAND (USA)	110.000
NINJA WARRIORS (JAP)	79.000

SUPER NINTENDO

ALIEN 3 (ITA)	99.000
S. ADVENTURE ISLAND (ITA)	89.000
CONGO'S CAPER (ITA)	89.000
ADDAMS FAMILY 2 (ITA)	99.000
BURBY (ITA)	99.000
MECH WARRIOR (ITA)	79.000
GOOF TROOP (ITA)	79.000
FINAL FIGHT 2 (ITA)	79.000
BLUES BROTHERS (ITA)	79.000
TINY TOONS (ITA)	89.000
CASTELVANIA 4 (ITA)	79.000
S. MAJIO ALL STAR (ITA)	125.000
SUPER TENNIS (ITA)	79.000
SUPER MARIO KART (ITA)	110.000
STRIDER (ITA)	145.000
YOUNG MERLIN (ITA)	150.000
	145.000

SENSIBLE SOCCER (ITA)	125.000
ASTERIX (UK - PAL)	99.000
PUTTY (UK - PAL)	99.000
TRODDERS (UK - PAL)	99.000
WOLFSTEIN 3D (UK - PAL)	135.000
ALADDIN (UK - PAL)	155.000
POWER MONGER (UK - PAL)	99.000
MR. NUTZ (UK - PAL)	125.000
EQUINOX (UK - PAL)	130.000
SKYBLAZER (UK - PAL)	120.000
JIMMI CONNORS (ITA)	89.000
ACTRAISER 2 (USA)	99.000
LOST DIMENSION (USA)	135.000
CAPTAIN AMERICA (USA)	99.000
SPIDERMAN PER X MEN (USA)	99.000
CHAMPIONSHIP POOL (USA)	120.000
LETHAL ENFORCE + GUN (USA)	165.000
CHOPPLIFTER 3 (USA)	110.000
RABBIT RAMPAGE (USA)	135.000
MICKY ULTIMATE (USA)	130.000
JOHN MADDEN '94 (USA)	125.000
NHL HOCKEY '94 (USA)	125.000
BOMBER MAN (USA)	145.000
WORLD SOCCER '94 (USA)	120.000
WINTER OLYMPICS (USA)	135.000
METAL MARINES (USA)	150.000
MEGA MANX (USA)	140.000
PALADIN'S QUEST (USA)	145.000
TMNT TOURNAMENT FIGHTER (USA)	140.000
SIM ANT (USA)	140.000
EQUINOX (USA)	NEW
EYE OF THE BEHOLDER (USA)	NEW
UNTOUCHEBLES (USA)	NEW
UNDERCOVER COPS (USA)	NEW
TURN AND BURN (USA)	NEW
SPEED RACER (USA)	NEW
FIDO DIDO (USA)	NEW
SUPER DRACKEN (USA)	NEW
SPELL CRAFT (USA)	NEW
WINTER EXTREME (USA)	NEW
BASTARD (JAP)	215.000
TERKAMAN BLADE (JAP)	145.000
F1 EXHAUST 2 (JAP)	99.000
MORTAL KOMBAT (JAP)	150.000
KENZ (JAP)	180.000
NIGEL MANSELL (JAP)	120.000
ALIENS VS. PREDATOR (JAP)	99.000
SENGOKU (JAP)	99.000
R TYPE 3 (JAP)	150.000
PRINCE OF PERSIA (JAP)	99.000
DEATH BRIDE (JAP)	99.000

MEGADRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (ITA)	120.000
NBA JAM (ITA)	125.000
SENSIBLE SOCCER (ITA)	110.000
F1 (ITA)	130.000
LETHAL ENFORCE + GUN (ITA)	170.000
TOE JAM EARL 2 (ITA)	130.000
ALADDIN (ITA)	120.000
ETERNAL CHAMPIONS (ITA)	140.000
NHLPA HOCKEY '94 (ITA)	120.000
NIGEL MANSELL (USA)	115.000
PRINCE OF PERSIA (USA)	120.000
PEBBLE BEACH GOLF (USA)	110.000
ZOO (ITA)	110.000
ADDAMS FAMILY (ITA)	120.000
ANOTHER WORLD	69.000
WORLD CLASS GOLF (ITA)	59.000
THUNDER FORCE IV (ITA)	69.000
SIDE POCKET (JAP)	69.000
CALIFORNIA GAME (ITA)	59.000
SPEEDBALL 2 (ITA)	69.000
STREET FIGHTER 2 (JAP)	125.000
DRAGON'S REVENGE (ITA)	115.000
GAUNTLET IV IV (USA)	120.000
XENON 2 (ITA)	59.000
VIRTUAL RACING (JAP)	NEW
STREET OF RAGE 3 (JAP)	135.000
CASTELVANIA (USA)	NEW
MEGA TURRICAN (USA)	NEW
GOOPY (USA)	NEW

MASTER SYSTEM

SENSIBLE SOCCER (ITA)	85.000
DONALD DUCK 2 (ITA)	82.000
NEW ZEALAND STORY (ITA)	59.000
SPIDERMAN (ITA)	49.000
CASTLE OF ILLUSION (ITA)	59.000
DONALD DUCK (ITA)	59.000
WIMBLEDON 2 (ITA)	49.000
GP RIDER (ITA)	59.000
ADDAMS FAMILY (ITA)	82.000
ASTERIX (ITA)	82.000
STRIDER 2 (ITA)	59.000
ALTERED BEAST (ITA)	49.000
CALIFORNIA GAMES 2 (ITA)	59.000
BATMAN RETURN (ITA)	59.000
TERMINATOR (ITA)	49.000
SUPERMAN (ITA)	59.000
KICK OFF (ITA)	59.000
DESERT STRIKE (ITA)	82.000
INDIANA JONES (ITA)	59.000
ALIEN 3 (ITA)	49.000
LEMMINGS (ITA)	59.000
ESWAT (ITA)	49.000
PIT FIGHTER (ITA)	59.000
R - TYPE (ITA)	49.000
RAINBOW ISLANDS (ITA)	59.000
SHADOW DANCER (ITA)	49.000
DICK TRACY (ITA)	49.000
MICRO MACHINES (ITA)	NEW
ROAD RASH (ITA)	NEW

L
,
A
R
C
O
B
A
L
E
N
O

Via Cassia, 6C
ROMA
tel.
06/33.33.486

PREZZI IVA
COMPRESA

SPEDIZIONI
IN TUTTA
ITALIA



NINJA OF THE "NTH" DIMENSION



Cominciamo subito col dire che sul Game Boy gira roba del calibro di *Super Mario Land 1 & 2* e *Wario*

***Land*, che sono gli indiscussi signori del genere piattaforme. E poi, se permettete, il caro idraulico e le sue tartarughine sono decisamente più simpatici di... una formica!**

Ah, no, scusate... Zool non è una formica, bensì un "Ninja dell'ennesima dimensione"! Ma peppiacere... A prima vista a me sembra una formica, e a guardarlo bene, dopo un po' sembra ancora di più una formica. Oltretutto un po' down dato che ha due zampe in meno. Eppoi basta con 'sta storia dei ninja! Abbiamo ninja dappertutto, nei videogiochi, nei telefilm, nei libri, nei fumetti, nelle motociclette, nei termosifoni, nelle melanzane!... Insomma, un po' di fantasia! Possibile che questa moda dei guerrieri delle tenebre nipponici non sia ancora passata? Comunque sia, volenti o nolenti, vi toccherà (a meno che non acquistiate il gioco, s'intende... E fareste anche bene, a mio parere) vestire i panni di un ninja dell'ennesima dimensione a forma di formica plurimutilata.

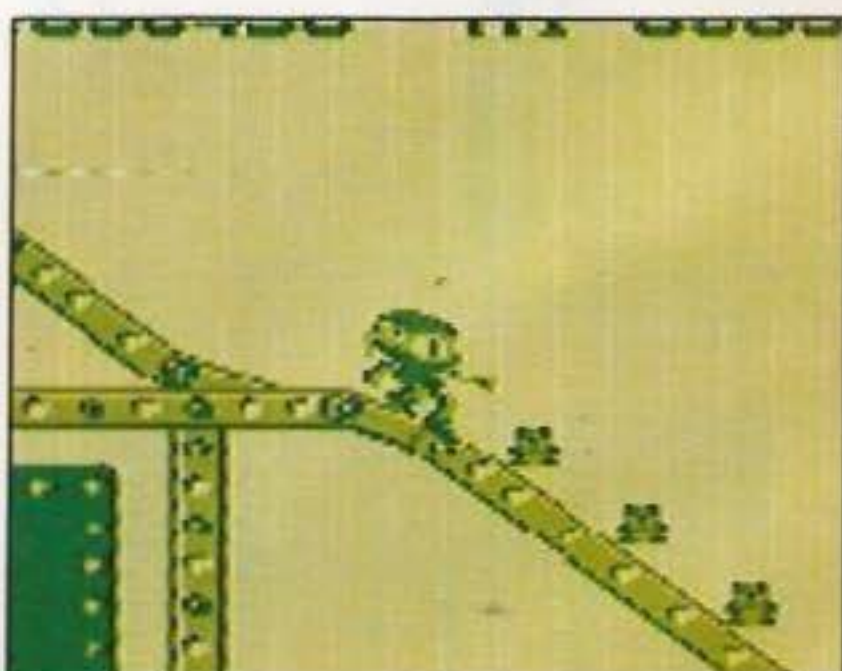
Non avrete niente di meglio da fare che saltellare e zompare qua e là lanciando le vostre micidiali stelle d'acciaio contro una caterva, una caterva e mezza di tarpani che, per motivi ignoti ai più, sono decisamente in...ati con voi. Zool è un gioco di piattaforme molto classico che non ha, a parte alcune animazioni del personaggio, molte idee innovative rispetto agli standard che ognuno di

noi si può aspettare da un titolo del genere. Dallo schermo di opzioni potrete scegliere se sentire gli effetti sonori, la musica o entrambi, se giocare a livello facile (avete cinque vite per "continua" e dovete raccogliere il 25% dei bonus), medio (quattro vite e il 50% dei bonus) o difficile (tre vite e il 75% dei bonus), e, naturalmente, il numero di "continua" (fino a un massimo di cinque). Potrete personalizzare il sistema di controllo (il "default" lo potete vedere nel box "sotto controllo") e quindi cominciare il gioco vero e proprio. Nello schermo di gioco, oltre alla scena in cui vi muovete, potrete vedere il vostro punteggio in alto a sinistra, la direzione dell'uscita rispetto alla vostra posizione, in basso a sinistra, la percentuale di bonus raccolti, di fianco, la vostra energia (rappresentata da tre cuoricini), il tempo a disposizione, in basso a destra, e, a fianco, in numero di vite rimaste. Non mancano certamente i punti di salvataggio all'interno di un livello, per non dover ricominciare da capo, nonché i bonus tra i più classici della categoria: la smart-bomb, un bonus per saltare più in alto, uno scudo di invulnerabilità e le vite-extra (nonché i cuoricini per ripristinare parte dell'energia perduta). I livelli da superare prima di arrivare ad affrontare il malvagio Krool sono quattro: il mondo dei dolci, quello della musica, il mondo della frutta e quello dei giocattoli, ognuno con musiche, nemici e boss di fine livello diversi. Purtroppo la giocabilità è minata da alcuni aspetti: in parte dalla scarsa visibilità dovuta alla poca perizia con cui alcuni particolari sono stati convertiti sullo schermo del Game Boy, in parte per l'altissimo grado di mortalità del gioco stesso, fin dai primi livelli e anche alla difficoltà più bassa. Rimane un gioco consigliabile esclusivamente a un pubblico di giovani appassionati dotati di molto tempo e una notevole dose di pazienza.

• **Scarlet**



Il livello musicale è sicuramente uno dei più simpatici dal punto di vista grafico, con amplificatori e CD.



Purtroppo, come potete notare da queste immagini, la grafica è un po' confusa e perde molti particolari.

COMMENTO

GB Eh, sì... Non ci sono più i platform di una volta!... O forse non ci sono mai stati! Non ci stancheremo mai di ripeterlo: in un genere così inflazionato di titoli per la maggior parte assolutamente mediocri, sono veramente pochi quelli che riescono a emergere per originalità, per perizia di realizzazione o per profondità. E se Zool poteva essere un buon gioco, ad esempio, nella sua originale versione per Amiga, certamente nella conversione per Game Boy ha perso gran parte del suo fascino. Come già detto, la giocabilità non è eccessivamente elevata: il livello di difficoltà sembra molto alto, inoltre non si riesce sempre a capire con immediatezza e chiarezza ciò che sta succedendo sullo schermo (inevitabilmente si perdono dei particolari). Sinceramente penso che un amante dei giochi a piattaforme, proprio in quanto tale, si aspetti qualcosina di più, soprattutto dopo aver visto giochi come i già citati *Mario* e *Wario Land*, capolavori incontrastati del campo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Zool
Casa	Gametek
Distribuzione	Ufficiale
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCAB.	STABILITÀ
Un po' confusa, anche se simpatica... Si poteva fare di meglio.	Molte musiche, alcune delle quali decisamente accattivanti.	È difficile controllare il nostro ninja alla perfezione.	Troppo difficile, fin dai primissimi livelli.



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



Game

TITOLO

CASA

CONSOLE

DISTRIBUZ.

GENERE

GIOCATORI

CONTINUA





GRAFICA

SONORO

LIV. DIFF.

COMMENTO

VOTO

	Arena	GG	Ufficiale	Sportivo	1	Pass	10/10	8/10	5	Quando il coin-op di NBA JAM fece la sua comparsa in sala giochi non avrei mai immaginato che un giorno avrei potuto vedere lo stesso gioco su un portatile. Certo, la conversione per i sistemi domestici era da mettere in preventivo, e per le console a 16 bit era anche legittimo sperare in un ottimo risultato. Ma nessuno, credo, avrebbe osato chiedere una riproduzione così fedele e efficace anche sul piccolo display del Game Gear. E invece il risultato è proprio questo: in pratica, sembra di avere fra le mani un coin op in miniatura. La spettacolarità delle azioni è rimasta immutata e l'impatto grafico generale è sempre maestoso, anche sul minuscolo schermo a cristalli liquidi.	92
	King Records	SNES	Import		1/2	Sì	6/10	6/10	1	Uno dei più brutti giochi di wrestling per SNES. L'animazione è pietosa, le collisioni degli sprite assurde, la giocabilità è nulla, e l'interesse è inesistente. Erano più belli i titoli per il mitico Commodore 64. Potrete scegliere se partecipare a due tipi di tornei, se fare una semplice esibizione contro il computer oppure una partita contro un vostro amico. Dovrete poi scegliere il vostro alter ego tra "ben" 9 brutti ceffi e salire sul ring per strapparvi di botte. Ci si accorge ben presto delle gravi lacune che presenta il gioco. Le prese sono pietose e i colpi solo quattro, non si capisce mai chi avrà il sopravvento sull'altro finché uno dei due non finisce a terra. Da evitare a ogni costo!!!	29
	Hi Tech	SNES	Import	Educativo	1	No	7	6	3	Vi avviso subito che si tratta di un gioco educativo, quindi se avete più di 5 anni e non avete figli potete anche evitare di continuare a leggerlo. Questa cartuccia è infatti un simpatico contenitore nel quale sono racchiusi alcuni dei più famosi giochi. Insieme a Pippo potete giocare a Master Mind, insieme a Paperina potete cimentarvi con il Memory oppure potete provare una rivisitazione del Simon grazie a Qui, Quo e Qua. Inoltre c'è lo spaccatempo di un classico puzzle game con i soliti mattoncini da spostare cercando di non rimanere incastrati. La realizzazione è ottima e i giochi sono sempre molto divertenti.	75
	Meldac	SNES	Import	Flipper	1-4	No	7	7	1	Più che un classico flipper per computer questa sembra una simulazione di flipper. I tre flipper che avete a disposizione sono infatti perfettamente realizzabili nella realtà, e hanno anche il tipico schermo a fosfori rossi. Se da una parte gli appassionati apprezzeranno questo aspetto, dall'altra c'è da dire che forse ci si poteva aspettare qualcosa di più da un gioco per console. Tra l'altro quando c'è più di una pallina sullo schermo il gioco rallenta vistosamente con un effetto davvero fastidioso. Comunque è divertente e ben realizzato sul piano grafico/sonoro, per cui se siete dei fanatici del genere...	65

THE COMBATTRIBES

70

TC è la conversione di un clone di Double Dragon uscito in sala giochi qualche anno fa. All'epoca avevo provato a farci qualche partita e personalmente ero rimasto decisamente disgustato, ma piaceva a un sacco di gente. Non dubito quindi che lo stesso possa valere per questa versione SNES. La grafica è decisamente fedele all'originale così come il pessimo controllo dei vari personaggi. In più è stato aggiunto un versus mode che vi permette di utilizzare tutti i cattivi del gioco, ma questo solo dopo averli sconfitti nel modo normale. In definitiva ottima conversione ma discutibile gioco di partenza.



System3

AmigaCD32

...

Piattaforme

1

No

8/10

7/10

1

82

Un gioco di piattaforme decisamente insolito e originale, già apparso per Amiga un po' di tempo fa con notevole successo. Controllerete un "putty", cioè una sorta di palla di materiale gommoso con diverse caratteristiche piuttosto divertenti: potrete allungarvi per raggiungere piattaforme troppo alte o troppo lontane, inglobare nemici e personaggi da salvare, gonfiarvi fino a scoppiare e distruggere tutti i nemici sullo schermo, rimbalzare, muovervi, naturalmente, e addirittura trasformarvi in altri esseri che avete inglobato e di cui avete assunto le proprietà fisiche. Se vi piace il genere non perdetelo.



SUPER PUTTY

System3

AmigaCD32

...

Picchiaduro

1/2

No

6/10

7/10

1

75

Uno dei picchiaduro più famosi e più belli che siano mai usciti su Amiga (almeno fino a quelli della nuova generazione, primo fra tutti il mitico *Mortal Kombat*). Questa versione per CD32 è assolutamente fedele fin nei minimi dettagli a quella originale, ma forse proprio in questo sta il suo limite: il gioco è alquanto datato e riproporlo oggi senza apportare la minima miglioria grafica o sonora è alquanto rischioso e discutibile. Tutto sommato si tratta di un titolo più adatto ai vecchi nostalgici che ai nuovi giocatori, abituati a ben altri spettacoli.



INTERNATIONAL KARATE +

Spectrum Holobyte

Mega Drive

Import

Sparatutto

1/2

Passw

7/10

8/10

1

82

Il mitico *The Chaos Engine*, famoso nella sua versione originale per Amiga e per la conversione per Super Nintendo con il titolo di *Soldiers of Fortune*, ritorna anche per i possessori di Mega Drive (sempre con il secondo titolo) con lo stesso brio e la stessa giocabilità. I livelli, i power-up, i personaggi (come mai nelle versioni per console il "priest" è diventato uno "scientist"?), i mostri, le difficoltà e i tesori rimangono assolutamente gli stessi. Se amate il genere sparatutto e vi piace la visuale dall'alto, questo gioco potrà sicuramente regalarvi numerose ore di puro e semplice divertimento.



THE CHAOS ENGINE (SOLDIERS OF FORTUNE)

Meldac/Case

SNES

Import

Guida

1

Si

7/10

5/10

1

60

Astro Gogo non è altro che un pallido emulo di *F-Zero* e *Super Mario Kart* messi insieme. A bordo di uno dei 5 veicoli disponibili dovrete gareggiare in 3 coppe astrali diverse o scegliere se tentare di stabilire il record su una pista. I concorrenti non vi renderanno certo la vita facile, cercando di buttarvi fuori o di colpirvi con i vari bonus a disposizione. Dal punto di vista tecnico il gioco non è malaccio; il problema è che non offre veramente niente di nuovo rispetto a *F-Zero* a parte qualche bonus. Anzi... direi che è piuttosto noioso! Vi conviene risparmiare per acquistare qualcosa di più appetibile.



ASTRO GO! GO!

Electronic Arts

MegaCD

Import

Sportivo

1/2

Passw

7/10

6/10

1

83

Ancora un gioco di Football Americano, questa volta su CD. Lo stile di gioco è identico alle ultime puntate targate *John Madden*, ma le squadre impegnate stavolta escono direttamente dalle università americane. Niente di nuovo dunque e, volendo essere fiscali, è difficile che noi abitanti della penisola del Bel Paese interessino le squadre universitarie, anche se nelle loro annate migliori. Sicuramente, a chi piace particolarmente questo sport, sia esso su cartuccia o su CD, consigliamo di rivolgersi al buon vecchio *John Madden*, anche perché questo titolo non è altro che una copia con formazioni diverse. Rimane comunque un ottimo titolo di Football, se la cosa vi interessa.



B. WALSH COLLEGE FOOTBALL

COIN-OP

Che cosa hanno in comune giochi così diversi tra loro come D&D: Tower of Doom, Ridge Racer e Traxton? Non lo sapete? Bene, ve lo dico io: assolutamente niente, se non il fatto che per giocarli spenderete una carrellata di soldi. Ma bando alle ciance, devo andare a ritirare l'ultimo modello di spada magica dal mio fornitore di fiducia.

Dungeons & Dragons: Tower of Doom (SSI)

Molti di voi conosceranno il gioco di ruolo da cui è stato tratto questo Coin Op, l'ormai mitico D&D (il capostipite dei giochi di ruolo Fantasy). La struttura dell'arcade è del tutto identica a quella della versione in scatola e cerca di rispettarne le regole nel modo più realistico possibile (con ovvi limiti, naturalmente). *Dungeons & Dragons* (il Coin Op) ricorda per molti suoi aspetti *Golden Axe 2*. Dopo aver inserito il gettone nell'apposita fessura (questo non prima di aver ammirato la bellissima presentazione), potrete selezionare il tipo di personaggio con cui giocare tra i quattro disponibili: un'Elfa "Guerriera maga", un Nano "Guerriero", due Umani, un "Chierico" e un "Guerriero". Ogni personaggio possiede caratteristiche fisiche che lo differenziano e che lo rendono più o meno abile a combattere o a lanciare incantesimi. Gli unici due personaggi in grado di lanciare incantesimi sono il Chierico e l'Elfa, mentre il Nano e il Guerriero possono utilizzare solo le pergamene magiche che i mostri lasceranno cadere una volta uccisi, o che troverete in casse e forzieri disseminati qua e là. Oltre alle pergamene potrete trovare anche svariate pozioni magiche per curarvi, per aumentare le vostre caratteristiche fisiche e per altri misteriosi

effetti; troverete anche oggetti come stivali della velocità o armature magiche, da utilizzare per diventare ancora più letali. Per gestire il vostro eroe vi sono stati messi a disposizione 4 pulsanti, uno per portare i colpi, un altro per saltare, il terzo per usare le armi a distanza e gli incantesimi, mentre il quarto serve per selezionare quale oggetto, arma a distanza o incantesimo utilizzare premendo il terzo pulsante. Il numero di volte che potrete utilizzare oggetti e incantesimi è segnalato a lato del nome dell'oggetto o della magia selezionata. Lo scorrimento dello schermo è identico a quello usato per *Golden Axe*, gli sprite sono fluidi nei movimenti che possono compiere e risultano meglio disegnati, con più frame di animazione rispetto a quelli apparsi nei giochi dello stesso genere precedenti a questo. I punti di forza di questo Coin Op sono la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente (con due macchine collegate in parallelo), con un personaggio diverso creando così un vero e proprio gruppo di eroi che si aiutano a vicenda. Altra cosa interessante è la possibilità, come già era presente in *Golden Axe 2* di finire il gioco seguendo strade diverse, compiendo delle scelte (che risultano molto numerose) di comportamento del vostro personaggio in determinate situazioni di gioco. I



In lotta con un drago, fortunatamente non è munito di scaglie, sarebbe senz'altro più resistente.

mostri che dovrete affrontare sono rigorosamente presi dal gioco originale: Manticore, Coboldi, Orchi e Orchetti, Draghi e chi più ne ha più ne metta. Potrete inoltre interagire con i vari personaggi che incontrerete nel corso dell'avventura, che vi forniranno informazioni utili per capire le oscure trame che si stanno tessendo nel regno di Darokin. Il gioco non presenta niente di innovativo come idea di fondo, offre solo un diverso modo di gestire i personaggi e aggiunge l'utilizzo di armi a distanza e di molti incantesimi. Il gioco è molto divertente, peccato che, come quasi tutti i giochi, possieda un sistema di "continue" che vi permetterà di finirlo alla terza partita, la voglia di rigiocarlo, comunque, è data dalla possibilità di seguire gli altri percorsi messi a disposizione.

VOTO 82%



Avete raggiunto il settimo livello, complimenti! Anche se con un nome del genere, sinceramente, ci saremmo aspettati di più.

Traxton 2 (Konami)

Si tratta dell'ennesimo sparatutto globale. A bordo della vostra astronave dovrete distruggere ogni cosa che appaia sullo schermo e accenni al benché minimo movimento, e se non si muove vuol dire solo che sarà più facile colpirla. Il divertimento è assicurato dall'immane quantitativo di armi e bonus messi a vostra disposizione dai folli programmatori. Le armi vanno da piccoli colpi blu a tempeste di energia che riempiono tutto lo schermo vaporizzando ogni nemico, cosa che comunque vi creerà non pochi problemi nel distinguere i vostri colpi da quelli dei nemici. La struttura di *Traxton 2* è quella strausata nel 99% degli sparatutto visti finora: schermo a scorrimento verticale con una miriade di astronavi nemiche di tutte le fogge e dimensioni che scaricano addosso ogni genere di colpo. Come ogni gioco di questo genere, risulta molto divertente da giocare, pur non proponendo nulla di nuovo e sfruttando caratteristiche prese a prestito da altri giochi.

VOTO 73%

• **Amarok**



La potenza di fuoco della serie di *Traxton* è sempre stata una delle caratteristiche di questi titoli.



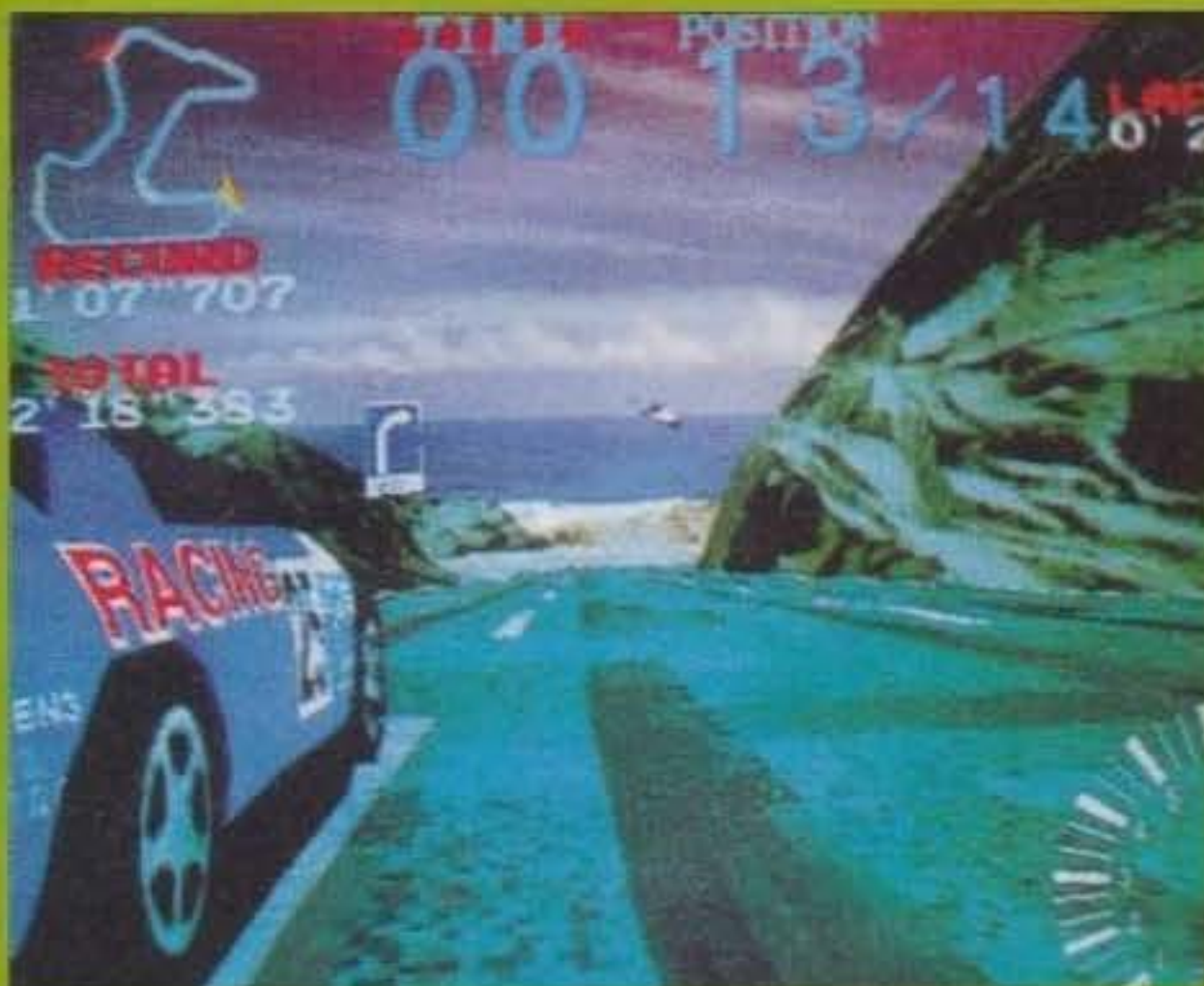
Ancora uno scontro con un drago. Questa volta la magia vi dà una mano. Cercate di usare in maniera parsimoniosa le vostre doti magiche potrebbero servirvi più avanti.

RIDGE RACER

Signore e signori, la puntata odierna è dedicata a *Ridge Racer*, ultima fatica della Namco nel settore dei Coin Op. Il gioco è un diretto concorrente di *Virtua Racing* (il capolavoro di casa Sega), anche se è un "single" (cioè non potete giocare in due, né tantomeno in quattro). La grafica è stupenda e di una fluidità mai vista prima. Il sonoro, rigorosamente metallaro, è ottimo e la giocabilità ai massimi livelli. Lo scopo del gioco è intuitivo e immediato: arrivare primi e godersi la scena finale (veramente spettacolare). Inseriti i gettoni, vi verrà offerta la possibilità scegliere il tipo di cambio (automatico o manuale a 6 marce) e, successivamente, la difficoltà (le canoniche easy, medium e hard). Al contrario di *Virtua Racing*, il circuito è unico, ma molto vario: vi ritroverete, infatti, sulle pendici di una montagna, lungo la costa californiana e "addirittura" in una galleria. Cambiano inoltre le condizioni meteorologiche e il momento della giornata durante il quale si gareggia. Aumentando la difficoltà, i giri da compiere e la velocità massima del vostro bolide, dal quale, comunque, non vi dovete aspettare prestazioni eccezionali, almeno nel primo livello. Ai lati della pista troverete palme, spettatori e perfino altre macchine ferme con famigliole che guardano dal finestrino. La ciliegia sulla torta è un elicottero che vi seguirà per tutta la durata della corsa. L'unica



Ridge Racer sembra aver reso perfetto il genere guida, naturalmente, solo fino alla prossima volta.



pecca è causata forse dalla longevità, ma d'altronde si sa che i Coin Op sono lì per farvi spendere la mancietta settimanale (perlomeno la mia). Per adesso, comunque, si tratta del miglior gioco di guida in sala giochi.

Voto 93%

• **Flash**

Gli annunci devono essere spediti a
Game Power- Annunci
via Aosta 2 - 20155 MILANO
o inviati via fax a GP Annunci
02-33104726

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Sega Game Gear nuovo (con garanzia) + *Columns* + *Super Kick Off*, causa inutilizzo a L. 200.000.
Walter tel. 0341/542237 (ore serali).

VENDO Super Nintendo Pal version + 7 giochi (tra cui *Street Fighter II*), 2 joypad (uno con auto-fire), cavo scart, adattatore universale a L. 500.000 trattabili.
Carlo Paoloni Via Trieste, 15 - Loreto (An) - tel. 071/977189 (ore pasti).

VENDO Sega Mega Drive + joypad + converter + 10 giochi (*Sonic*, *Altered Beast*, *Arrow Flash*, *Topolino*, *Moonwalker*, *Taz Mania*, *Alien 3*, *Super Monaco GP*, *Deadly Moves*, *Mazinga*), con in regalo la video-cassetta di *Hokuto No Ken* (originale). Vendo il tutto a L. 750.000, oppure scambio con un Super Nintendo + 5/6 giochi tra cui *Hokuto No Ken 6*.
Mirko tel. 0331/730695
tel. 0823/912588 (fino all'inizio del nuovo anno scolastico).

VENDO Sega Mega Drive con cavo A/V, 2 joypad, Arcade Power Stick, 7 giochi (*Atomic Runner*, *Batman*, *Moonwalker*, *Sonic 1 e 2*, *Streets of Rage 2*, *Terminator*) a L. 600.000 o scambio con Super Nes NTSC + 3 giochi. Inoltre vendo cartuccia *Road Runner* per Super Nintendo a L. 90.000 (1 mese di vita) o scambio con *Super Mario Kart* italiano (o con un altro gioco italiano).
Riccardo Maso tel. 0438/32217 (ore serali).

VENDO le seguenti cartucce a L. 30.000 cadauna. Per Game Boy: *Chess Master*, *Battletoads*, *Revenge of Gator*, *Kick Off*, *Gremlins 2*. Per Master System: *Time War*. Per Lynx: *Chip Challenge*, *Gauntlet*, *Paperboy*, *Blue Lighting*, *Chekered Flag*, *Warbirds*, *Slime World*. Per Game Gear: *Shinobi*. Inoltre vendo console Lynx 2 + il gioco *California Games* a L. 170.000 (incluso contenitore e libro 'Giocare con il Lynx').
Mario Trani Via Roma, 93 - 80077 Ischia (Na). Indicare nome e numero telefonico.

VENDO Mega Drive versione europea nuovissimo (in garanzia) con Arcade Power stick, SG Fighter (joypad) e 5 giochi. Tutti in ottimo stato con istruzioni a L. 500.000 trattabili.
Luigi tel. 081/7415727 ore pasti.

VENDO giochi per Super Nintendo: *Pilotwings*, *F-Zero*, *Castelvania 4* (americani), *Super Aleste* (giapponese), *Pilotwings*, *Super Soccer* (italiani) a L. 50.000 cad. *Spanky Quest* a L. 40.000.
Sandro tel. 0547/331208.

VENDO per Mega Drive i seguenti titoli: *Sonic 2* L. 80.000, *Chuck Rock* L. 75.000, *Road Rash* L. 60.000. Annuncio sempre valido!!!
Fabio tel. 02/6126750.

VENDO Super Nintendo europeo + *Super Mario World* + 2 joypad + cavo scart a L. 250.000 + *Super Soccer* a L. 350.000 + *Turtles IV* a L. 410.000 trattabili. Vendo anche le tre cartucce separatamente al prezzo di L. 70.000 trattabili, il tutto in ottime condizioni.
Aluise Dri tel. 041/482038.

VENDO Nes + 2 giochi a scelta a L. 100.000 oppure i seguenti titoli: *Mario Bros*, *Super Mario Bros*, *Simon's Quest*, *Castelvania 3* (Usa), *Mega Man*, *Double Dragon 2*, *Bionic Commando*, *Gradus*, *Life Force* a L. 30.000 cadauno.
Filippo tel. 0547/23349.

VENDO Nes + pistola Zapper + i giochi *Super Mario Bros*, *Duck Hunt* e *Dream Master* a L. 210.000 contrattabilissimi.
Michela Giovinazzo Via Nicola Coviello, 14 - 00165 Roma tel. 06/66419131.

VENDO Megadrive, 2 joypad, *Altered Beast*, *Power Athlete*, *Taz Mania*, *S. Shinobi*, *Wonder Boy 5* a L. 300.000. Inoltre vendo Super Nes, 2 joypad, *Street Fighter 2*, *S. Mario Kart* e riviste a prezzo trattabile (anche separatamente).
Damiano tel. 0322/804390.

VENDO a prezzo stracciato giochi per Black Power - Black Rage (schede originali).
Domenico tel. 085/9462020.

VENDO Nes completo di pistola Zapper e i seguenti 9 giochi: *Nintendo World Cup*, *Star Wars*, *Solstice*, *Robocop*, *Tiger Hell*, *Silent Service*, *Stealth*, *Top Gun 2* + 2 joypad + 1 joystick + Game Genie a L. 300.000 o scambio con Sega Mega Drive + 2 o 3 giochi.
Sergio tel. 02/45702636.

VENDO per Sega Mega Drive la cassetta *Kid Camaleon* (L. 80.000), un mese di vita. Inoltre vendo, sempre per MD, un control pad (L. 30.000), comprato a Natale. Massima serietà.
David tel. 0362/629617.

VENDO, scambio, acquisto giochi per Super Nes/Famicom e Gameboy. Annuncio sempre valido.
Tiziano tel. 0187/517068 (ore serali).

VENDO mitico Final Fight per Super Nintendo italiano, completo di scatola originale, istruzioni e garanzia. Il tutto con un giorno di vita dal momento della spedizione (4/06/93) a L. 130.000.
Pierpaolo Pucciarelli via del Gallitello, 50 - 85100 Potenza tel. 0971/52217 (dalle ore 16,00 alle ore 20,00).

VENDO giochi per Nes in buonissimo stato con libretto di istruzioni: *Knight Rider* (L. 45.000), *World Cup* (L. 45.000), *Zelda the Legend* (L. 50.000), *Airwolf* (L. 45.000), *Wizards & Warriors* (L. 45.000), *Duck Hunt* (L. 45.000), *Hogan's Alley* (L. 45.000). Vendo inoltre giochi per Game Boy in ottimo stato con libretto di istruzioni: *Qix* (L. 30.000), *Dragon's Lair* (L. 30.000), *Marble Madness* (L. 25.000). Annuncio sempre valido.
Maurizio tel. 0965/642074.

VENDO per Black Rage o Black Power le seguenti schede in blocco: *Vigilante*, *Green Beret*, *Mexico '86*, *World Cup '90*, *Shinobi*, tutte a sole L. 400.000 intrattabili.
Massimo tel. 0373/273986.

VENDO n°2 Atari Lynx con imballi originali (anche separatamente) + 12 giochi (*Checkered Flag*, *Ninja Gaiden*, *Slime World*, *Rygar*, ecc.) per ciascuna console a L. 170.000 + relativi alimentatori

e cavo Comlynx.
Giacomo Pagano Via Treves, 34 - Bologna tel. 051/424963.

VENDO Sega Mega Drive giapponese (ma fa girare anche cartucce americane ed europee) con 18 cartucce e 2 joypad in perfette condizioni a L. 900.000 solo in blocco. Solo Milano.
Andrea tel. 02/58319335.

VENDO giochi per Nintendo a prezzi interessanti, tra cui *Zelda*, *Mega Man*, *Bionic Commando*, *Icary Warriors* e tanti altri.
Mario tel. 0341/361683 (ore serali).

VENDO Nintendo Nes + 1 joypad + 1 joystick *Mother Ship* + 6 giochi: *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 2*, *Kid Icarus*, *Duck Tales*, *Faxanadu*, *The New Zealand Story*. Il tutto in buono stato a L. 350.000 con codici e trucchi per i suddetti giochi. Annuncio valido solo per zona Piacenza e provincia.
Maurizio Rivioli via G. Matteotti, 42 - 29020 Vigolzone (Pc) tel. 0523/870135 dalle ore 16,00 in poi (domenica esclusa).

VENDO Super Nintendo + 1 joypad (in più) + convertitore Usa/Japan/Italy, *S. Mario Kart* + *Turtles in Time IV* + *WWF*. Il tutto a L. 550.000 trattabili. Preferibilmente zona Torino.
Pietro tel. 011/9883720 (solo sabato e domenica).

VENDO Sega Master System nuovissimo (2 mesi di vita) completo di joypad e istruzioni a L. 120.000 e tre cartucce (*Paperino*, *Castle of Illusion* e *Forgotten Worlds*) a L. 35.000 cad. Console e cartucce in blocco a L. 200.000.
Roberto tel. 06/6584189 (ore pasti).

SCAMBIO

SCAMBIO e vendo cartucce per Super Famicom, Neo Geo, Duo, Mega Drive e portatili. Possibilità di avere anche console e novità a prezzi interessanti.
Andrea tel. 0331/280847.

LA PRIMA CONSOLE A 128 BIT: EL MITIC!

È ormai pronta la vera console del futuro. Il Mitic, realizzata da una ditta italiana, verrà lanciata il 1° aprile in Lombardia, regione che farà inizialmente da campione. La particolarità del Mitic, oltre alla straordinaria potenza (ben 128 bit!), è quella di rivolgersi direttamente al pubblico italiano, con software, istruzioni e scritte su joypad e console in lingua locale. "Abbiamo sentito la necessità di far capire al pubblico che la console e i giochi a lei dedicati siano direttamente sviluppati per loro. Perciò abbiamo deciso di tradurre i manuali, le istruzioni e gli stessi titoli in dialetto", ci ha confidato un portavoce della Mitic SpA, "Per ora in lombardo, ma quando il lancio verrà effettuato in altre regioni faremo in modo di utilizzare il dialetto del luogo." Qualche esempio, i primi titoli realizzati per il Mitic saranno: *Sonic: el curcuspìn ch'el cur*, *La fùria fatal*, *Le machinin piscinin*, *L'ispeur gaggé*, *El terminadur*, *El ghisa de fer* (ispirato a Robocop), *La rabia in de la gabia*, *Chuck Rock 2: el fieù del Chuck*, *L'omm tigneoula l'è ritornà* (ispirato a Batman), *I picadur de la strada 2 cun el Turbo*, *Mario: El trumbè cui barbis*. Una vasta gamma di titoli che, accompagnata da una grafica e da un sonoro spettacolari, faranno del Mitic un successo tutto italiano. Quanto prima recensiremo i giochi del Mitic (non so ancora in quale dialetto) quindi continuate a seguire Gheim Pauà!



Una delle immagini del libretto d'istruzioni del Mitic. Come potete notare le spiegazioni sono tutte in dialetto milanese. Ovviamente a seconda della regione in cui verrà distribuito, il testo sarà tradotto nel dialetto locale.



Finalmente la prima foto ufficiale della nuova macchina della Sega!

Esclusivo!
La prima foto del
SATURN!!!

ZIA O NON ZIA QUESTO È IL PROBLEMA!

Sono stufo di questo stato di cose! Non è possibile che tutti i ragazzi (e le donzelle) qui in redazione passino ore e ore attaccati ai videogheims senza capirne realmente il significato.

Io ho una certa esperienza e queste cose le so, i figli mica nascono sotto i cavoli e non li porta la cicogna, i figli si fanno con il pongo!

Quindi ho deciso che d'ora in avanti non sarete costretti a leggere solo le loro sciocchezze, ma avrete anche la possibilità di avere delle chiare indicazioni sui giochi.

li anche grazie alle mie recensioni. Ebbene sì, anche la vostra cara zietta comincerà a recensire i titoli che a vagonate arrivano in redazione ogni mese.

Basta con le pentole e i fornelli, basta con l'incontinenza dell'Eufemio, basta con il the e i pasticcini! Zia Marisa sarà la vostra guida all'interno di questa gabbia di matti! Dal prossimo numero sulle pagine di Gheim Pauà!!!

(Che Dio ce ne scampi! Ndi Tutta la Redazione!)



SENSAZIONALE OFFERTA DI APRILE: GIOCHI A PARTIRE DA L. 29.900

<http://www.oldgamesitalia.net/>

VENDE PER CORRISPONDENZA - SPE

ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 F

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 - ORARIO CONTIN

Afterburner III USA 119.900
 Aladdin Euro 119.000
 Alien 3 USA 99.000
 Amazing Tennis USA 109.900
 A. Agassi Tennis USA 99.900
 Another World Ital.
 Aquatic Games Jap. 79.000
 Aquatic Games Jap. 79.000
 Aquatic Games USA 79.000
 Asterix G. Rescue Euro 109.000
 Batman Returns Ital. 89.900
 Batman Rev. of J. USA 99.000
 Battletoads USA 99.000
 Biohazard Battle Ital. 69.900
 Busby Ital. 109.000
 Cool Spot Ital. 109.000
 Cool Spot USA 99.000
 David Cup Tennis USA 99.000
 Davis Cup Tennis 139.900
 Desert Strike USA 79.000
 Donald Duck Ital. 99.000
 Double Dragon III Ital. 99.000
 Ecco the Dolphin Jap. 99.000
 European Soccer Ital. 99.000
 F-22 Interceptor USA 89.000
 Fatal Fury USA 109.000
 FIFA Int. Soccer 139.900

Final Fight mega CD 129.900
 Flashback USA 109.000
 Formula One Euro 109.000
 Gaires Japanese 59.900
 General Chaos Ital. 109.000
 Golden Axe II M.D. Jap. 99.000
 Golden Axe III Jap. 99.000
 Gunstar Heroes Ital. 99.000
 Haunting Ital. 119.000
 Hook Ital. 109.000
 Jennifer Capriati Tennis. 99.000
 John Madden 93 USA 89.000
 John Madden Football 2 USA
 99.000
 Jungle Strike Euro 105.000
 Jungle Strike USA 105.000
 Jurassic Park USA 109.000
 Lighten Force USA 89.000
 Lotus Turbo Chal. Jap. 99.000
 Micro Machines USA 99.000
 MIG 29 Ital. 99.000
 Mortal Kombat Ital. 129.900
 NBA All Star Chal. USA 99.900
 NHL Hockey 99.000
 NHL Hockey 94 USA 119.000
 Olympic Gold USA 99.000
 Out of this World USA 99.000

Out Run Japan 99.000
 Ranger-X USA 99.000
 Rocket Knight Adv. Ital. 99.000
 SA 99.000
 Sensible Soccer Ital. 99.900
 Shining Force USA 109.000
 Sonic 2 USA 99.000
 Sonic Megadrive Japan. 99.000
 Sonic Spinball 99.000
 Sonic Spinball Ital. 109.000
 Speedball2 Deluxe USA 89.000
 Street of rage II Ital. 109.000
 Streets of Rage 2 Jap. 109.000
 Streets of rage M.D. 99.000
 Summer Challenger Ital. 89.000
 Sunset Rider USA 99.000
 Super Kick off Ital. 105.000
 Super Monaco GP II Jap. 79.000
 Tazmania USA 99.000
 Tecmo World Cup USA 99.000
 Terminator 2 USA 99.000
 Terminator Ital. 99.000
 Test Drive 2 69.000

Tiny Toon Adv. Jap. 99.000
 Tiny Toon Adv. Euro 99.000
 Tiny Toon Adv. USA 89.900
 Ultimate Soccer Ital. 99.900
 Virtual Pinball 149.900
 Winter Challenger Ital. 89.000

World Cup Soccer Ital. 89.000
 World Cup Soccer USA 79.000
 X Men USA 109.000
 X-Men Ital. 99.000
 Xenon 2 Ital. 99.000
 Zool Ital. 129.900



SEGA MEGADRIVE 2

L. 299.000



3DO CONSOLE + CRASH'N BURN

L. 1.299.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN PAL DISPONIBILE

20th Century Almanac 109.000
 Animals: San Diego Zoo 109.000
 Battle Chess 119.000
 Dragon's Lair 119.000
 Lemmings 119.000
 Mad Dog 125.000
 Monster Manor 119.000
 Nighttrap 119.000
 Oceans Below 109.000
 Stellar 7 125.000
 Total Eclipse 125.000



ALEX
 COMPUTER

C.so Francia 333/4 - TORINO

Via Tripoli 179/b - TORINO

- GRUGLIASCO (TO)

Venite a trovarci nel
**NOSTRO NUOVO
 PUNTO VENDITA**
 DI 300 mq

presso la
SHOPVILLE LE GRU
 Grugliasco (Torino)

<http://www.oldgamesitalia.net/>

IONI A DOMICILIO
ALLO (011) 40.31.001

<http://www.oldgamesitalia.net/>

ALEX

Mail Service

- FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Adventure Island Ital.	29.900
Addams 2 Ital.	69.900
Addams Family USA	59.000
Alien 3 Ital.	29.900
Barts VS Mutants Ital.	69.000
Bartie Ital.	29.900
Battle Toads Ital.	29.800
Boulder Dash Ital.	29.800
Braccio di Ferro Ital.	69.900
Bubble Bobble	59.000
Bubble Ghost USA	36.000
Bugs Bunny Ital.	29.900
Burger Time Delux Ital.	59.000
Castellan Ital.	29.900
Cool World Ital.	69.900
Crash Dummies Ital.	29.900
Darkwing Duck Ital.	69.000
Dr. Mario USA	49.000
Dragon's Lair Ital.	69.000
Dragon's Lair USA	59.000
Duck Tales	69.900
Elevator Action Ital.	59.000
Elevator action Japan	59.000
F 15 Strike Eagle Ital.	69.900
F1 Race + adat. 4 gioc.	70.000
Ferrari GP	59.000

Ferrari Grand Prix Ital.	69.000
Fighting Simulator Ital.	69.000
Final Fantasy Legend II	69.000
Fortified Zone Ital.	59.000
Garfield Ital.	29.900
Gargoyles Quest Ital.	59.900
George Foreman Boxing	69.000
Go go Tank USA	49.000
Little Mermaid Ital.	29.900
Jurassic Park	69.900
Kid Dracula Ital.	69.000
Kirby's Dream Land	29.900
Klax	59.000
Kung Fu Master Ital.	29.900
Looney Tunes Ital.	29.900
Mario & Yoshi Ital.	29.900
Mercenary Force USA	59.000
Mickey Mouse Ital.	29.900
Mickey's Dangerous	59.000
Mortal Kombat Ital.	69.900
Mystic Guest Ital.	75.000
Nigel Mansell Ital.	69.900

GAME BOY CONSOLE L. 99.000

Parasol Star Ital.	69.000
R-Type	59.000
Revenge of Garor USA	49.000
Shadow Warriors Ital.	69.000
Snoopy M. Show Ital.	29.900
Speedy Gonzales Ital.	69.900
Super Kick off Ital.	69.000
Super Mario Land	59.000
Super Marioland 2 Ital.	69.000
T.M.N.T. II	69.000
Terminator 2 Ital.	59.000
Terminator 2 USA	69.000
Tiny Toon adventure Ital.	69.000
Titus the Fox Ital.	29.900
Top Rank Tennis Ital.	69.000
Track e Field Ital.	69.000
Xenon 2 USA	59.000
Yoshis Cookie Ital.	29.900
Zelda 3	69.000



GAME BOY CONSOLE + TETRIS +CUFFIE L. 125.000



GAME GEAR CONSOLE L. 199.000

Aleste Japan	79.000	Sensible Soccer	59.900
Batman Return Ital.	69.000	Shinobi 2 USA	69.000
Batman Returns USA	59.900	Shinobi USA	69.900
Bure Knuckle II Jap.	69.000	Sonic 2 Japan	69.000
Chuck Rock USA	69.000	Sonic USA	59.000
Dragon Ninja	69.000	Space Harrier USA	59.000
Galaga 91	59.000	Star Wars	89.900
G. Foreman K.O. Box	59.000	Super Kick Off Ital.	69.000
Hook	59.900	Super Monaco GP	55.000
In the Vake of Vampire	59.000	Super Monaco GP 2	59.000
Indiana Jones Last USA	69.000	Surf Ninja	69.000
Jurassic Park Jap.	59.000	Talespin USA	69.000
Mortal Kombat Ita.	79.900	Tazmania USA	69.000
Olympic Gold	69.000	Terminator Ita.	69.000
Prince of Persia USA	69.000	Terminator USA	69.000
Robocod	89.900	Vampire USA	69.000
		Wimbledon Tennis	59.900
		World Cup soccer	69.000
		WWF steel cage USA	69.000



SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR + 1 JOYPAD L. 299.000

Sega USA	119.000	Jimmy Connors Ital.	139.000	Super Mario All St. Ita.	139.000
Addams 2	59.900	Jurassic Park Ital.	159.000	Super Mario Coll. SF	179.000
Addin Ital.	159.000	Lemmings	59.900	Super off Road Ital.	129.000
Alien 3	59.900	Mario Kart	109.000	Super Soccer Ital.	119.000
Art of Fighting	159.000	Mario Kart Ital.	119.000	Super Star Wars Ital.	139.000
Asterix Ital.	139.900	Mechwarrior	59.900	Super Strike Gunner	59.900
Bart's Nightmare	59.900	Mortal Kombat Ital.	149.900	Super Tennis	59.900
Batman Return Ital.	129.000	Nigel Mansell F1 Chal.	149.000	Super Turrican USA	119.900
Batman Return USA	129.000	Nigel Mansell Ital.	119.900	Tiny Toons	59.900
Bectatooids	59.900	Prince of Persia Ital.	149.000	Tom e Jerry Ital.	139.000
Billy	59.900	Probotector Ital.	139.000	Top Racer II SF	155.000
Centauria IV	59.900	R-Type III SF	189.000	Troddlers Ital.	139.900
Congo's Capar	59.900	Rockman X SF	179.000	Turtles IV Ital.	139.000
Cool Spot USA	119.000	Rushing Beat III SF	179.000	Turtles III SF	159.000
Euro Football Ital.	119.000	Secret of Mania USA	148.000	WWF Superstar	59.900
F Zero Ital.	119.000	Spiderman/X-Men	59.900	World League Basket Ital.	119.000
Fatal Fury Ital.	159.000	Star Wing	59.000	Zelda 3 Ital.	119.000
Final Fight II Stam.	139.900	Street Fighter II Turbo	189.000		
Final Fight 2	59.900	Street Fighter II T. Ital.	159.000		
Flashback Ital.	139.000	Super Aleste	59.900		
Grannon II SF	189.000	Super James Pond	59.900		
Heat Troop	59.900	Super Adventure Island	59.900		

MEGABOY



GAME BOY



Noleggio e Vendita Video Giochi Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA



ITALIA



U.S.A.



JAPAN



U. K.



GERMANY



SEGA
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
VIDEOGIOCHI
3000 TITOLI

NOVITÀ IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

SEGA
Megadrive - Genesis
Mega CD - Sega CD
Game Gear
Master System

NEC
PC Engine
Turbo Duo

NINTENDO
Super Famicom
Super Nintendo
Game Boy - NES

SPECIALIZZATO NEL
SETTORE CONSOLE
CON LE MIGLIORI
MARCHE

SNK
Neo
Geo

ATARI
Lynx

NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI
(SOLO PER ROMA)
OLTRE 4000 TITOLI
DISPONIBILI

AMIGA
CD 32

3D0

YEAH!!!
I PREZZI
PIU' BASSI
DI ROMA!!



VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
CON SPEDIZIONE
GRATUITA



ROMA - VIA F. PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)

TEL. 06/58.20.14.57 - TEL. e FAX 06/58.20.14.65